3
LE MINIERE
DI RE SALOMONE
misteri
d'oriente
PAGEL-MONRODO-HEADLINE
-TERPANT-1985-
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

Gruppo di progettazione:
Jacques Collin
Fred Gordon
Doug Headline
Dominique Monrocq
Michel Pagel
Benjamin Scias
Pierre Scias

ISBN 88-7068-215-3
Titolo originale:
«La Saga du Prêtre Jean - Les mines du roi Salomon».
Prima edizione: Hachette.

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

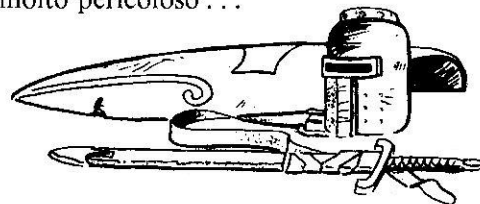
LE MINIERE DI RE SALOMONE

PAGEL - MONROCQ - HEADLINE

illustrato da D'Erik Juszezak
tradotto da Eleonora Baron

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

Misteri d'Oriente

Attento, amico lettore, stai per entrare nelle vesti di un personaggio misterioso vissuto ai confini tra storia e leggenda: il Prete Gianni. Lontani echi di verità storica si sono mescolati nei secoli con le più bizzarre fantasie, e il Prete Gianni è stato identificato via via con ricchissimi sovrani, con spietati avventurieri, con inquietanti personificazioni del Male. Marco Polo nel *Milione* lo colloca nelle steppe della Mongolia, l'Ariosto nell'*Orlando Furioso* lo presenta come sovrano di un regno ai confini del mondo, vicino al paradiso terrestre.
In questo libro il Prete Gianni è un cavaliere cristiano, suddito di Riccardo Cuor di Leone, che abbandona i suoi compagni per una folle avventura nelle affascinanti terre degli infedeli. Soldato obbediente ma spirito inquieto, servo del Signore assetato di nuove esperienze, il Prete Gianni è un uomo di frontiera: tra realtà e immaginazione, tra Bene e Male, tra l'Occidente cristiano e le mille seduzioni delle terre d'Oriente. La sua immagine è il Doppio, la sua essenza è la spinta fatale a varcare i confini dell'avventura.
Bada dunque, amico lettore, stai per entrare in un gioco molto pericoloso . . .

Le regole del gioco

Forza e Vita

Per vivere pienamente questa avventura dovrai conoscere le tue caratteristiche principali: la **Forza** e la **Vita**. La Forza si misura in punti di Forza e la Vita in punti di Vita.
Punti di Vita. Questo termine generico si riferisce a tutto ciò che riguarda la salute, la resistenza fisica e psichica, la capacità di recupero dopo i combattimenti, ecc.. Per conoscere il tuo punteggio iniziale di Vita, getta due dadi e aggiungi 18 al risultato. Il totale ottenuto rappresenta il numero dei tuoi punti di Vita. Durante l'avventura il punteggio varierà spesso, ma non dovrà mai superare questo valore iniziale, tranne in qualche circostanza speciale che verrà precisata nel testo.
Punti di Forza. Questo termine generico fa riferimento a tutto quello che concerne la tua energia durante i combattimenti, la destrezza nell'uso delle armi, la qualità dell'armatura o di altre protezioni esterne; ma anche alla tua forza, alla decisione e all'abilità. Per conoscere il numero dei tuoi punti di Forza, getta due dadi e aggiungi 6 al risultato. Il totale ottenuto rappresenta il numero dei tuoi punti di Forza. Questo punteggio rimarrà invariato, tranne che in rare occasioni che ti verranno segnalate nel corso dell'avventura (ad esempio, quando userai un'arma magica).

Equipaggiamento

All'inizio dell'avventura disponi di una spada e di una bisaccia che puoi gettare a tracolla, nella quale sistemerai tutto ciò che possiedi. Hai anche dell'oro che tieni in una borsa appesa alla cintura. Per calcolare il numero esatto dei pezzi lancia due dadi, due volte di seguito. Somma i quattro numeri ottenuti: se sei fortunato, puoi guadagnare 24 pezzi d'oro; nel peggiore dei casi, invece, ne avrai solo 4. Segnali sul **Registro d'Equipaggiamento** che trovi più avanti. Attenzione: se resti sprovvisto d'oro perdi la possibilità di fare acquisti!
La bisaccia ha una capacità limitata: può contenere al massimo 10 oggetti. Nel corso dell'avventura devi stare attento a non superare questo numero. Se per un motivo qualunque perdi la bisaccia, puoi portare con te solo due oggetti a scelta, e devi abbandonare gli altri.
Disponi anche di due otri d'acqua, ognuno dei quali contiene 2 razioni. Ad ogni pasto consumi una razione d'acqua, a meno che il testo non dia indicazioni diverse. Se perdi gli otri non puoi più trasportare acqua . . . abbine cura!
All'inizio possiedi anche 4 razioni di cibo, sufficienti per quattro pasti. Ciascuna di esse va considerata come un oggetto da inserire nella bisaccia. Durante il viaggio devi mangiare e riposare, altrimenti sarai penalizzato.

Incantesimi, Pozioni e Oggetti magici

Durante quest'avventura avrai molte occasioni di entrare in possesso di oggetti magici e pozioni di vario genere. Ti verranno fornite anche formule magiche scritte su pergamene con caratteri comprensibili solo ai maghi e agli iniziati. Un religioso di alto rango come te può acquisire una profonda conoscenza del-

la magia, quindi sei in grado di utilizzare tutte le pergamene, le pozioni, gli oggetti magici e gli incantesimi di ogni tipo che troverai durante il percorso. Generalmente le pozioni e le pergamene possono essere usate una volta sola. Quindi dovrai cancellarle dal Registro d'Equipaggiamento via via che le utilizzi. In alcune occasioni, segnalate sempre dal testo, le pozioni o gli incantesimi sono dotati di un potere sufficiente per più di un'utilizzazione. Non dimenticare, nel corso della tua ricerca, che la magia presenta anche degli svantaggi. Spesso un duello è meno pericoloso di un incantesimo gettato nel momento sbagliato!

Modificazioni

Le **Modificazioni** che troverai in questo libro sono di due tipi.

La prima ti riguarda direttamente: infatti altera in modo permanente il tuo punteggio di Forza. Se nel calcolare il punteggio di Forza hai ottenuto 17, usufruisci di una Modificazione Forza di 1 punto: da 17 passi a 18. Se invece hai ottenuto 18, la Modificazione Forza è di 2 punti. Il tuo punteggio totale sarà quindi 20 e non 18.

La seconda riguarda i tuoi avversari: è chiaro che un passerotto non può danneggiarti quanto un drago! Questo è già tenuto in considerazione nel punteggio di Forza dei tuoi avversari, ma in alcuni casi noterai una Modificazione al danno che un avversario ti provoca durante un assalto. Per il momento non è il caso di preoccuparsi: ti verrà spiegato tutto volta per volta nel corso dell'avventura.

Combattimenti

Nelle tue peregrinazioni ti capiterà di affrontare nemici di ogni genere e creature fantastiche. Solitamente i duelli vanno portati a termine, ma in alcune circostanze ti verranno date altre possibilità. La Forza e la Vita dell'avversario di turno sono sempre indicate nel testo. Il combattimento si svolge così:

1. Determina la tua **Forza d'Attacco**: lancia due dadi e somma il numero ottenuto al totale di Forza che possiedi al momento. Il risultato rappresenta la tua Forza d'Attacco.
2. Determina la Forza d'Attacco del tuo avversario: getta due dadi e somma il numero ottenuto al totale di Forza del tuo avversario. Il risultato è la Forza d'Attacco del tuo avversario.
3. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella del tuo avversario, lo hai colpito. Se, al contrario, la sua Forza d'Attacco è superiore alla tua, sei stato ferito. Il danno subìto si calcola in questo modo: calcola la differenza tra le due Forze d'Attacco. Il numero ottenuto è quello dei punti di Vita persi dal combattente sconfitto.
4. Dopo ogni assalto correggi il tuo totale di Vita o quello del tuo avversario, sottraendo i punti corrispondenti al danno inflitto. Riparti dal punto 1. e continua finché il punteggio di Vita di uno dei due combattenti scende a 0. Esaurire i punti di Vita significa la morte!

Non dimenticare che devi tenere conto di eventuali Modificazioni (vedi il paragrafo relativo) alla tua Forza d'Attacco o a quella dell'avversario.

Combattimento con più avversari

In alcuni combattimenti ti troverai faccia a faccia con più avversari, e ti verranno date indicazioni sul modo di condurre questo tipo di combattimento: a volte li affronterai tutti insieme, a volte invece singolarmente.

1. *Combattimenti individuali:* in questo caso ti batterai contro più avversari, ma li affronterai in una serie di duelli singoli. Appena avrai sconfitto il primo avversario passerai al secondo, poi al terzo e così via finché li avrai messi tutti fuori combattimento.
2. *Combattimenti raggruppati:* si tratta di combattimenti con avversari la cui forza non giustifica dei duelli individuali. In questo caso dovrai affrontare i tuoi avversari come se fossero un unico nemico, sommando i loro punteggi di Forza prima di ogni lancio di dadi per determinare la loro Forza d'Attacco. Via via che sconfiggi i tuoi avversari, diminuirà anche la loro Forza d'Attacco.
3. *Combattimenti multipli:* spesso dovrai affrontare più avversari nello stesso momento, in un'autentica mischia! In questo caso, ad ogni assalto devi lanciare due dadi per te e due per ciascuno dei tuoi avversari. Immaginiamo che tu debba affrontare due nemici: se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella di entrambi i tuoi avversari, sei riuscito a infliggere un danno a tutti e due. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella del primo avversario ma è inferiore a quella del secondo, hai danneggiato il primo ma l'altro è riuscito a colpirti. Se la tua Forza d'Attacco è inferiore alla Forza d'Attacco di entrambi i tuoi avversari, vieni ferito due volte e devi conteggiare entrambi i danni subìti. Lo stesso sistema resta valido se gli avversari sono tre, quattro, cinque o anche dieci! Quando ti resterà un solo avversario, continuerai il combattimento come un normale combattimento individuale.

I Registri

Userai il Registro d'Equipaggiamento ed il Registro di Combattimento come diari di viaggio. Segna nelle apposite caselle la lista degli oggetti in tuo possesso, contenuti nella bisaccia o altrove, le provviste e l'oro a tua disposizione; segna anche le progressive modifiche dei tuoi punti di Vita e Forza. Conserva i punteggi iniziali e non cancellarli mai. Per contro, dovrai correggere via via i punteggi correnti a seconda dei danni subìti in combattimento. Ricorda che se il totale di Vita o di Forza scende a zero, è la morte!
In questo caso dovrai ricominciare daccapo l'avventura. Tieni sempre i Registri in ordine e ricordati di cancellare volta per volta gli oggetti utilizzati.

Il carisma del Prete Gianni

Prima che uomo d'armi e grande viaggiatore, il Prete Gianni è soprattutto un uomo di chiesa. La sua fede è incrollabile, ed egli porta sempre racchiusa in sé la parola di Dio. Il suo potere di conversione è una dote eccezionale che si somma alla sua abilità di soldato e ad una singolare apertura di spirito.
Il Prete Gianni possiede un'autorità straordinaria: la sua sola presenza basta spesso a convincere gli avversari a gettare le armi e ad abbracciare la fede di Cri-

sto. Puoi usare questo potere di conversione una sola volta nel corso dell'avventura, per evitare di affrontare un nemico. Ma attenzione! Questo potere agisce solamente sulle creature umanoidi e intelligenti: esseri umani, al limite anche Troll e Goblin, ma in nessun caso ti permetterà di convertire una tigre dai denti a sciabola o uno spettro! Inoltre può essere usato solo quando affronti un unico avversario. Quando decidi di utilizzare questo potere di conversione, considera vinto il combattimento e vai al paragrafo relativo. A volte questo carisma ti consentirà di raccogliere delle informazioni in più: il testo ti darà indicazioni precise. Certe creature sono immuni al potere di conversione del Prete Gianni (maghi molto potenti, ad esempio). Rifletti prima di agire. Comunque, nulla ti obbliga a fare uso di questo potere durante l'avventura.

Il giudizio di Dio

In alcuni combattimenti la volontà divina influirà sulla tua sorte. Se, lanciando i dadi, ottieni un doppio 6, hai ucciso il tuo avversario. Se per contro il tuo avversario ottiene ai dadi un doppio 1, sarà lui a mettere fine ai tuoi giorni con un abile colpo! L'implacabile legge della guerra . . .

Dadi alternativi

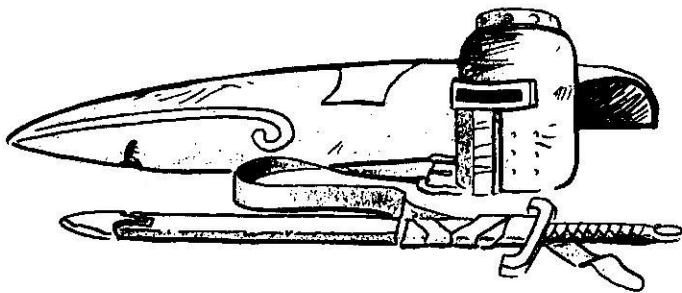
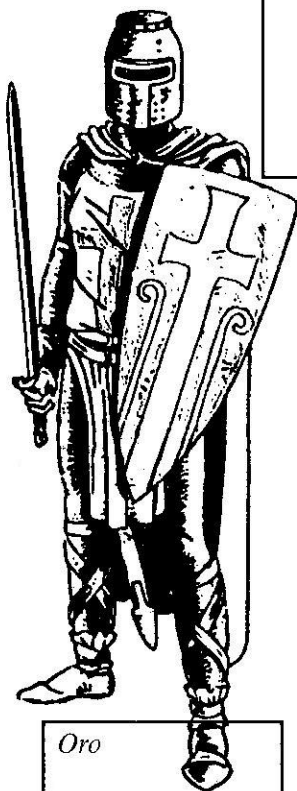
Se non hai i dadi, puoi giocare utilizzando quelli stampati in alto sulle pagine di destra. Sfoglia velocemente il libro con il pollice e fermati su una pagina a caso: ecco, i dadi sono lanciati. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, tieni conto solo di quello stampato a destra.

Verso Shangri-La

Il viaggio del Prete Gianni si svolge in diverse tappe: Alamuth, l'antico Egitto, la giungla africana, Babilonia, l'India, la Cina . . . e ad ogni tappa corrisponde un volume della serie «Misteri d'Oriente».
Puoi leggere i volumi uno dietro l'altro, in modo da seguire il Prete Gianni nella sua folle avventura; ma puoi anche leggerli indipendentemente, in quanto ogni volume costituisce un'avventura a sé.
Nel Librogame, come sempre, il protagonista sei tu.

La leggenda del Prete Gianni

Alla fine del XII secolo d.C. il re Riccardo d'Inghilterra, detto Cuor di Leone per il suo grande coraggio, si recò in Terra Santa durante una delle Crociate. I migliori cavalieri sassoni e normanni si unirono a lui nella perigliosa impresa. I fieri crociati portarono la parola di Dio nelle terre d'Oriente con la croce e con la spada, decisi a riconquistare Gerusalemme da poco ricaduta nelle mani degli Infedeli. San Giovanni d'Acri e altre città vennero conquistate dopo una feroce lotta, poiché gli avversari vendevano cara la loro pelle: alla fine le insegne di re Riccardo ondeggiavano al vento vittoriose. Sono trascorsi solo pochi mesi, ma le battaglie hanno ormai perduto il loro fascino, e la tua bocca si riempie spesso dell'amaro sapore della cenere. Eri partito al fianco di Riccardo con il cuore colmo di entusiasmo: il tuo sovrano non ha mai avuto un suddito altrettanto fedele! Però, col passare dei giorni, la febbre della crociata è svanita, insieme ai sogni di riconquista del Santo Sepolcro.
Riccardo, dando prova di preveggenza, ti aveva predetto che un giorno le vostre strade si sarebbero separate, e che tu saresti partito solo, guidato dalla tua sete di orizzonti sempre nuovi. E così una sera a San Giovanni d'Acri hai deciso di seguire i desideri della tua anima avventurosa.
Prete Gianni! Prode tra i prodi, hai vinto più scontri di quanti ne possano affrontare cento guerrieri in tutta la loro vita! Riccardo ti considera un santo, ben sapendo l'importanza che dai alla parola divina e al messaggio di giustizia e bontà che essa contiene. Abile con la spada e con la parola, cavaliere insuperabile e grande oratore, la tua grandezza d'animo è pari al coraggio con il quale affronti i combattimenti. I tuoi tratti decisi ed il tuo fisico prestante hanno fatto di te una figura leggendaria. Intorno ai fuochi, la sera, gli uomini di Riccardo cantano le tue gesta. Ma nessuno immagina il tormento della tua anima!
Tu che hai traversato i mari, cavalcato nelle vaste foreste d'Albione, vinto i più difficili tornei, tu che hai seguito le orme di San Giorgio e affrontato il Drago, che hai vissuto mille altre avventure, tu non hai più pace! Il mondo non è più in grado di offrirti una sfida degna di te!
Ed è questo che ti ha fatto intraprendere una ricerca ritenuta da tutti impossibile. Nel corso dei tuoi studi avevi scoperto l'esistenza della città perduta di Shangri-La. In un'antica pergamena è scritto che essa sorge sulla cima di un picco quasi inaccessibile, ma non ne conosci l'esatta ubicazione. La città misteriosa ha il potere, si dice, di rendere immortali ed eternamente felici i suoi abitanti. Che ricerca meravigliosa, degna della tua sete d'avventura . . . E così il tuo destino è ormai sconvolto!
Mentre gli altri crociati riprendevano il mare per l'Inghilterra, ti sei messo in cammino nella direzione opposta, inoltrandoti nel deserto verso la famosa fortezza di Alamuth, covo della setta degli Assassini e del loro capo Hasan ibn as-Sabbah. Quest'uomo di grande saggezza, soprannominato il Vecchio della Montagna, era certamente in possesso di preziose informazioni su Shangri-La. Raggiungerlo però si è rivelata un'impresa sovrumana, sia a causa dei pericoli del deserto, sia per il fanatismo della sua setta. Protetto dalle tenebre, sei riuscito ad introdurti con l'in-

ganno all'interno delle mura della fortezza, poi i pericoli si sono avvicendati a ritmo vertiginoso: perfidi Assassini, uomini-bestia, animali mostruosi, piante carnivore . . . Ti sei trovato circondato da trappole di ogni sorta! E quando finalmente grazie alla tua forza e alla tua astuzia il Vecchio della Montagna si è trovato di fronte a te, non ha potuto darti delle informazioni precise. Il suo solo indizio sulla città perduta era il nome di Antarsis, un sacerdote di Osiride che sotto il faraone Amenophis IV Akhenaton, più di tredici secoli prima di Cristo, conosceva il segreto di Shangri-La. Accettando di aiutarti, Hasan Sabbah ti ha proiettato attraverso lo spazio ed il tempo verso l'antico Egitto, dove dovevi cercare Antarsis, l'unico in grado di aiutarti nella tua ricerca . . .
Ma a Tebe ti aspettava una brutta sorpresa: Antarsis e gli altri membri della casta sacerdotale erano ricercati dalle guardie del faraone Akhenaton, il quale stava tentando di eliminare gli adoratori degli dei tradizionali egiziani per favorire il culto di un dio unico, Aton, il disco solare. Hai dovuto operare mille inganni per rintracciare Antarsis, scontrandoti tra l'altro con le guardie di Akhenaton. Correndo tra templi e tombe, sei riuscito a liberare alcuni sacerdoti prigionieri e a ritrovare qualche amico di Antarsis. Una moltitudine di orribili mostri ha tentato di sbarrarti il passo, ma il tuo valore li ha sgominati tutti! Grazie alle indicazioni raccolte strada facendo, hai scoperto che Antarsis si nascondeva nella quarta piramide di Giza, detta la piramide tronca. La Sfinge ed i passaggi labirintici della piramide ti hanno dato del filo da torcere, ma al termine di questo viaggio hai trovato Antarsis!
Neppure il gran sacerdote conosce la strada esatta per Shangri-La, ma ha saputo darti un'indicazione preziosa: un consigliere di re Salomone, Nikanor, ha visitato la città che stai cercando! Per darti una possibilità di ritrovarlo, Antarsis ti ha proiettato nel cuore dell'Africa nera dieci secoli prima di Cristo, all'epoca del grande re che tu conosci unicamente dai racconti biblici. Sai che Salomone è al comando di una spedizione nell'Africa australe, alla ricerca di oro ed altre materie preziose . . .
In più, ammirato per la tua abilità ed il tuo coraggio, Antarsis ti ha fatto dono di uno strano oggetto: un Occhio Magico di cui non conosci ancora tutti i poteri. Potrai utilizzarlo una sola volta nel corso dell'avventura. (**Attenzione!** Se non hai letto il secondo volume dei «Misteri d'Oriente», *L'Occhio della Sfinge*, non puoi essere in possesso dell'Occhio Magico e dovrai *obbligatoriamente* ignorare tutte le istruzioni a questo riguardo nel corso delle prossime avventure!)
Questa nuova tappa della tua ricerca comincia nel momento in cui riprendi conoscenza nel cuore dell'Africa, in un piccolo villaggio di montagna. Ti procuri un cavallo e parti subito nella direzione in cui ti hanno detto che potrai trovare re Salomone.
E adesso, vai all'**1**.

Registro d'Equipaggiamento

Punti di Vita

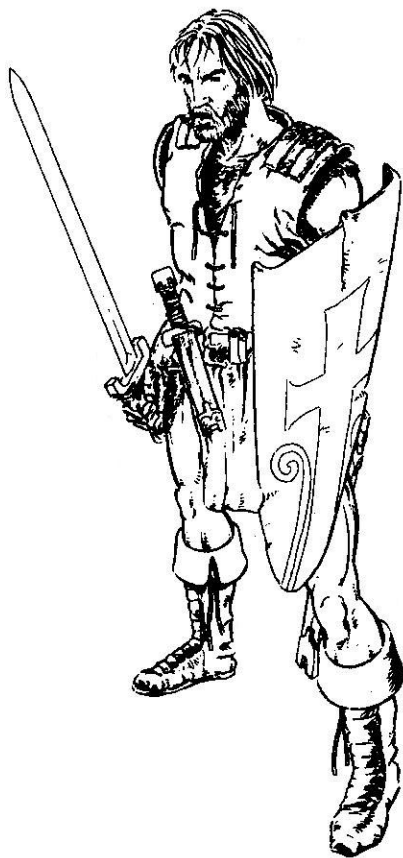
Punti di Forza

Contenuto della bisaccia: un oggetto per casella

Oro

Registro di Combattimento

Note

1

Cavalchi lentamente tra le montagne, e intanto la tua mente segue il filo delle straordinarie avventure che ti hanno portato fin qui, dalle città sante d'Israele ai regali splendori dell'Egitto dei faraoni. Guidi con precauzione il tuo cavallo tra i massi e scegli la strada da seguire orientandoti con il sole: in questa direzione speri di trovare il campo dei soldati di re Salomone, e soprattutto il suo consigliere Nikanor. Ogni passo del cavallo ti porta più vicino all'obiettivo della tua ricerca: Shangri-La, la città della felicità eterna. Ad un tratto, sulla sommità di una collina rocciosa, ti ritrovi improvvisamente faccia a faccia con un uomo a cavallo seguito da una dozzina di muli che trasportano pesanti scrigni d'ebano. Il cavaliere dall'aria fiera indossa abiti sontuosamente ricamati e porta come unica arma una lunga lancia. Apparentemente non nutre intenzioni ostili: è solo la guida di questa piccola carovana. Dice che ha appena lasciato il campo di Salomone: la tua meta è vicina! Chissà se la fortuna è con te . . . forse quest'uomo conosce personalmente Nikanor. «Ah!» esclama il cavaliere. «È doloroso per me dover distruggere le tue speranze, straniero, ma non lo troverai a fianco del re. Quando era governatore di questa provincia ha attirato su di sé l'ira di Salomone, per avere diretto in modo deplorevole le miniere di diamanti di cui era responsabile. A dispetto della sua saggezza, Salomone insegue la ricchezza: ne ha bisogno per edificare un tempio monumentale a Gerusalemme. Così Nikanor si è visto deporre dalle sue funzioni di governatore, e alla fine è stato imprigionato nel cuore di quelle stesse miniere che non aveva saputo far fruttare . . . ma io parlo, parlo come una femmina pettegola che non ha nient'altro da fare per riempire

le proprie giornate! Ti chiedo perdono, ma devo rimettermi in cammino!»
Lo osservi mentre si allontana, e non hai neppure la forza di accennare un saluto: queste tristi notizie ti hanno profondamente abbattuto. Se Nikanor non è più in grado di aiutarti, come potrai trovare la strada che porta a Shangri-La? Non ti rimane che sperare in un possibile aiuto di Salomone! Ma ora devi lasciare queste aride rocce e rimetterti in marcia.
Il sentiero che attraversa la montagna è abbastanza largo, e il tuo cavallo procede senza alcuna difficoltà. Ogni tanto qualche sasso rotola via sotto i suoi zoccoli, ma l'animale, abituato ai sentieri scoscesi, non perde l'equilibrio. All'improvviso il sentiero si biforca. Socchiudi gli occhi, tentando di penetrare con lo sguardo la nebbia mattutina. A destra il sentiero piega bruscamente verso valle e scende ripidissimo verso il margine di una fitta foresta. A sinistra, invece, il pendio sembra molto più agevole: a quanto pare il sentiero prosegue lungo il fianco della montagna. Scegli questa direzione (vai al **477**) o preferisci attraversare quella giungla misteriosa (vai al **103**)?

2

Bevi d'un fiato il contenuto della fialetta misteriosa: ben presto un'onda insperata di energia ti pervade tutte le membra. Aumenta di 2 il tuo punteggio di Forza, ma solamente per la durata del prossimo duello. Pieno di gioia per non essere stato tradito dal tuo istinto, vai al **149**.

3

Ben presto distingui il rumore di numerosi passi che si muovono nella tua direzione. È passato così tanto tempo dall'ultima volta che hai incontrato qualcuno che non riesci a frenare un sussulto, ma ti riprendi immediatamente. Dopo tutto non hai alcuna ragione di inquietarti: la tua presenza qui è giustificata dalla volontà del grande Salomone, e porti con te un ordine di missione che lo prova! D'altra parte hai già fatto qualche brutto incontro qui nella miniera. Come ti comporterai? Se decidi di nasconderti in una delle piccole gallerie trasversali, vai al **150**. Se al contrario, stanco di nasconderti, decidi di andare incontro ai nuovi venuti, vai al **437**.

4

La Talpa ti insegue lanciando versi agghiaccianti. Il pericolo incombente dona un'energia insperata alle tue gambe: ben presto riesci a guadagnare parecchie decine di metri di vantaggio sul tuo avversario. Ti credi ormai in salvo, ma con orrore scopri di essere preso tra due fuochi! Davanti a te la galleria che stai percorrendo ne incrocia un'altra, molto più larga, percorsa da tre serie di rotaie per i vagoni di trasporto del minerale. A intervalli irregolari i vagoni passano velocissimi nelle due direzioni: sono troppo numerosi e veloci perché tu riesca ad attraversare la galleria senza pericolo. Ti sei cacciato proprio in un bel pasticcio! Che fare?

Utilizzi una Pozione Levitante (se ne hai una)?	Vai al **564**.
Ti fermi e affronti la Talpa Gigante?	Vai al **411**.
Tenti di balzare oltre le rotaie, malgrado il rischio di essere travolto da un vagone?	Vai al **284**.

6 - *Ti hanno messo a cuocere in un pentolone*

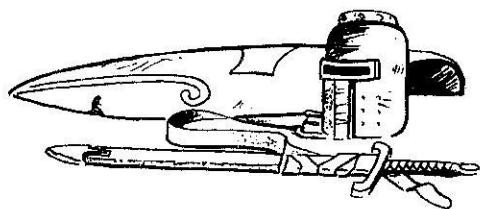
5

Le parole dello sciamano, scolpite nella tua memoria, rivelano infine il loro senso. Ecco dunque la porta di cui ti aveva parlato! Un ostacolo che grazie al cielo non ti coglie impreparato. Seguendo i consigli di Apolongo appoggi prima le mani sulla più piccola delle due ruote e le imprimi un movimento verso sinistra. La piccola ruota gira senza difficoltà, e senti un cigolio di ingranaggi all'interno della porta. Trattieni il respiro e afferri la ruota più grande. In un attimo la fai girare verso destra: una serie di scatti seguiti da un rumore secco ti portano alla mente l'immagine di barre metalliche che scivolano una ad una dentro la porta, lasciando libero il passaggio. Appena la tiri, la porta si apre dolcemente e puoi proseguire il cammino. Vai al **393**.

6

Una sensazione di intenso calore ti risveglia. Ti sembra quasi di essere tornato a sederti sulle pietre di uno dei vasti caminetti di Avalon, con un levriero affettuoso accucciato ai tuoi piedi e lo sguardo immerso nelle fiamme che cullano dolcemente le tue fantasticherie. Ma appena apri gli occhi il sogno si trasforma in un incubo! Sei seduto in una larga marmitta, sotto la quale scoppietta un fuoco vivace: parecchi litri d'acqua, il tuo brodo di cottura, cominciano a fremere sotto l'effetto del calore. Due Troll bruttissimi sorvegliano il fuoco e ti guardano leccandosi le labbra! Tutto il tuo essere si rivolta contro questo orrendo incubo. Raccogli le tue ultime forze e tenti di saltare fuori dalla marmitta. Lancia due dadi: se il risultato è 5 o più, vai al **201**; altrimenti vai al **70**.

7

L'Uomo-Uccello nota il tuo gesto e capisce che le tue intenzioni sono pacifiche. Si posa a pochi passi da te in un fremito d'ali: «Sono felice che tu non ti sia mostrato aggressivo, straniero» dice lisciandosi le piume variopinte delle grandi ali. «Perché in caso contrario avrei dovuto distruggerti! In questo momento tu sei nella mia dimora, e quei sacchi contengono il grano che nutrirà me e la mia famiglia durante tutto l'anno a venire. Se prometti di andartene in pace come sei venuto, ti farò dono di questo amuleto che ti proteggerà!» Dicendo questo, l'Uomo-Uccello ti mostra un piccolo pendaglio che teneva nascosto sotto l'ala sinistra. Il ciondolo ha la forma di un'orchidea, ed effettivamente emana lo stesso profumo del fiore. Colpito dalla spontaneità della sua offerta, lo ringrazi e ti infili il talismano al collo. Aggiungilo al Registro d'Equipaggiamento, poi vai al **41**.

8

Osservi intimorito l'Orco senza avere il coraggio di interrompere il suo silenzioso pasto. Finalmente il piatto è vuoto e l'Orco sbadiglia soddisfatto. Ecco, ora è il momento di interrogarlo. Gli chiederai:

Se la zuppa era buona?	Vai al **173**.
La strada per Shangri-La?	Vai al **295**.
Che cos'è la Morte Bianca?	Vai al **336**.
Dov'è imprigionato Nikanor?	Vai al **526**.

9

Ora sarà difficile tornare indietro, un crollo improvviso ha bloccato quasi completamente il passaggio: non ti resta che avanzare. Ben presto arrivi in una seconda sala dall'aria meno instabile della precedente. Ci sono altre due gallerie che sboccano in questa sala, ma prima che tu abbia il tempo di orientarti un frenetico sbattere d'ali smuove l'aria sopra la tua testa. Dalla galleria sono sbucate tre forme oscure che incombono ormai su di te. Un brivido d'orrore ti percorre la schiena: hai riconosciuto tre Vampiri, i terribili pipistrelli dell'Africa nera che si nutrono del sangue delle loro vittime. Devi ucciderli o sarai tu a soccombere! Combatti i primi due come un unico avversario: somma i loro punti di Forza prima di ogni assalto per determinare la loro Forza d'Attacco. Il terzo animale interverrà solo se riuscirai ad abbattere uno dei suoi compagni.

1° Vampiro	Forza 6	Vita 10
2° Vampiro	Forza 5	Vita 12
3° Vampiro	Forza 6	Vita 11

Se esci vittorioso da questo scontro, vai al **401**.

10

Sotto la violenta sollecitazione la corda si rompe e precipiti nel vuoto! Preghi perché la distanza che ti separa dal suolo non sia troppa e aspetti, aspetti, e aspetti ancora... Ti rendi conto di essere spacciato: raggiungerai la tua vittima sul fondo di questa voragine, ammesso che abbia un fondo!
Improvvisamente piombi nell'acqua gelida di un fiume sotterraneo, ma non hai il tempo di rabbrividire, perché lo shock ti uccide all'istante. La tua avventura finisce qui!

11

Lanci l'Incantesimo D di Flippipini il profeta. Scopri così che si tratta di un Incantesimo di Liquefazione, ma c'è un particolare seccante: la vittima dei suoi effetti sei tu! Senti risuonare nella tua testa la voce lugubre del profeta: «Il castigo è vicino!» Però non avresti mai creduto che sarebbe arrivato così rapidamente! La tua avventura finisce qui.

12

Tiri fuori la metà della pergamena che non sei riuscito a decifrare e la porgi al Golem. Hai appena completato il gesto e già ti chiedi se non ti sei comportato da stupido . . . A conferma del tuo pensiero, il Golem ti getta a terra con un pugno formidabile che ti fa perdere 2 punti di Vita. Ti senti un perfetto idiota, ma giuri a te stesso di far pagare cara questa umiliazione al mostro! Vai al **399**.

13

Il passaggio è cosparso di grossi blocchi di pietra. Avanzi adagio, nel timore di spostare qualche roccia che potrebbe scatenare una reazione a catena e seppellirti sotto una frana. Il tunnel svolta a ovest e ben presto si allarga. Improvvisamente sbocca in un tunnel perpendicolare. Visto che non puoi continuare dritto, devi scegliere che direzione prendere: svolti a nord (vai al **287**) o a sud (vai al **307**)?

14

Due delle tue razioni sono state rovinate dall'acqua. Cancellale dal Registro d'Equipaggiamento. Divori avidamente una di quelle che ti restano e ben presto il tuo stomaco cessa di lamentarsi. Riguadagni 2 punti di Vita. Riprese un po' le forze, osservi attentamente il paesaggio cavernoso che ti circonda. Un bagliore metallico attira il tuo sguardo: sposti un sasso lì vicino e scopri una splendida armatura, senza dubbio abbandonata qui da un potente guerriero. Mentre la esamini noti anche un'apertura nella parete della caverna: è una galleria leggermente in salita. Cosa decidi di fare?

Indossi l'armatura ed imbocchi la galleria?	Vai al **73**.
Indossi l'armatura e torni sui tuoi passi alla ricerca di un'altra via d'uscita?	Vai al **344**.
Lasci lì l'armatura e percorri la galleria?	Vai al **575**.
Rinunci all'armatura e torni indietro?	Vai al **480**.

15

Lanci senza esitare il Sortilegio D che hai ottenuto da Flippipini il profeta. Leggendolo, scopri che questo sortilegio aumenta di 2 punti la tua Forza per il tempo di un combattimento. Hai scelto il momento giusto per usarlo! Vai al **415** per affrontare la Morte Bianca e non dimenticarti di modificare il tuo punteggio di Forza durante questo combattimento!

16

Finalmente hai messo fine all'esistenza di queste due creature! Vinti dalla potenza del tuo braccio e dalla tua conoscenza dell'arte guerriera hanno reso l'anima al cielo, semmai ne avevano una! Il furioso combattimento ha spostato un grosso masso, rivelando un passaggio: la continuazione della galleria da cui eri arrivato. Frugare i corpi delle vittime ti procurerebbe solo qualche bruciatura supplementare, e d'altronde quegli esseri non hanno vestiti. Decidi quindi di rimetterti in marcia e ti infili nel passaggio. Dopo qualche minuto, il calore comincia a diminuire e una meravigliosa corrente d'aria fresca fa rivivere i tuoi polmoni. Vai al **348**.

17

La tua mano viene scossa da un tremito che non riesci a controllare, e la precisione del tiro ne risente: il proiettile sfiora senza fare alcun danno il cranio illuminato da un luccichio infernale. Lo scheletro si è avvicinato pericolosamente, devi abbandonare la fionda ed impugnare la spada. Vai al **571**.

18

Tiri fuori 6 pezzi d'oro dalla tasca e li getti al Coboldo: «E adesso, dammi i remi!» ordini. Te li porge con un'alzata di spalle: «Hai ragione, amico. Bisognerebbe essere dei pazzi per pagare di più . . .» Poi sospira scoraggiato e scompare nuovamente dietro il pilastro roccioso. Vai al **102**.

19

Approfitti del fatto che Flippipini presta molta più attenzione alle proprie parole che alla tua presenza, e scivoli verso il tavolo. Afferri due pergamene a caso e le fai scivolare nella bisaccia, poi esci dalla caverna silenzioso come un gatto, lasciando il profeta alle sue elucubrazioni.
Una volta fuori esamini le pergamene: ciascuna di esse racchiude un sortilegio, ma nella sua follia Flippipini le ha scritte usando uno strano codice che le rende indecifrabili. Potrai scoprirne il senso solo quando le leggerai ad alta voce. Le chiameremo A ed E. Segnale sul Registro d'Equipaggiamento e vai al **413**.

20

La galleria che stai percorrendo non sembra avere nulla di particolare: come tutte le altre gallerie di questa zona della miniera è stata scavata secoli fa, e a quanto pare nessuno la percorre più da anni. Dopo un centinaio di metri la galleria svolta a destra, e dopo altri cento svolta nuovamente, questa volta a sinistra. I tuoi piedi sollevano piccole nuvole di polvere ad ogni passo; una fastidiosa sensazione di soffocamento ti pervade a poco a poco. Uno sbocco finalmente! Davanti a te la galleria incrocia un tunnel perpendicolare. Ti slanci in avanti ansiosamente e non riesci ad evitare la trappola che si apre sotto il tuo peso! Fortunatamente la buca non è molto profonda, ma cadi malamente e ti procuri una brutta storta alla caviglia: perdi 1 punto di Vita. Ti alzi ed esci dalla buca schiumante di rabbia. Ora puoi proseguire prendendo il ramo di sinistra (vai al **383**) o quello di destra (vai al **66**).

21

Ti arrampichi velocemente lungo i pioli e rimetti piede nel tunnel. Un balzo ed eccoti dall'altra parte del pozzo; saltare nel vuoto ti sembrava una soluzio-

ne un po' troppo disperata! Qualche decina di metri più avanti ti trovi davanti ad un secondo pozzo, apparentemente identico al primo. Cosa fai?

Torni indietro e ti cali nel primo pozzo? — Vai al **227**.
Oppure tenti la fortuna con questo? — Vai al **182**.

22

Proiettato a tutta velocità fuori dal vagoncino, sbatti violentemente contro la parete di fondo dopo un volo spettacolare. L'urto ti fa perdere conoscenza e 2 punti di Vita!
Appena riprendi i sensi, la prima cosa che noti è la faccia ridicolmente deforme di un minatore: sembra quasi che qualcuno si sia divertito a mescolare il naso, gli occhi, le orecchie e la bocca di questo strano viso. L'uomo è chino su di te, e sta tentando di derubarti! Forse ha già frugato nel tuo sacco! Vuoi:

Sguainare la spada ed attaccarlo? — Vai al **514**.
Acchiapparlo e costringerlo a restituire tutto? — Vai al **269**.
Limitarti a cacciarlo via? — Vai al **464**.

23

Hai bisogno di tutta la tua forza di volontà per sfuggire al fascino di questo strano affresco. Tenti di correre, ma ti rendi immediatamente conto che il tuo corpo non obbedisce più! Il minimo movimento ti causa sofferenze intollerabili, come se migliaia di vespe pungessero ogni centimetro quadrato della tua pelle! Il tuo desiderio di allontanarti dall'affresco ti ha causato atroci torture, ma a quanto pare non è facile andarsene. Vuoi smettere di lottare e vedere cosa succede (vai al **476**)? Oppure moltiplichi i tuoi sforzi resistendo al dolore (vai al **128**)?

24

Penetri nell'entrata di sinistra. In fondo trovi una galleria che va da sud verso nord. La imbocchi e procedi prudentemente per qualche minuto; solo il rumore di qualche sasso che ogni tanto si stacca dalla volta viene a turbare la quiete che regna nella miniera. Ben presto raggiungi l'apertura di un'altra galleria, perpendicolare a quella che stai percorrendo, che a quanto pare si dirige ad est. Vuoi seguirla (vai al **386**) oppure prosegui in direzione nord (vai al **79**)?

25

L'impazienza non ti impedisce di controllare attentamente dove metti i piedi; eviti così una corda tesa attraverso il sentiero. Una rapida osservazione ti rivela che è collegata ad un meccanismo che sorregge una grossa pietra sospesa sopra la tua testa.
Felice di avere evitato questa trappola, prosegui raddoppiando la prudenza. Vai al **333**.

26

Il mobilio che orna la caverna è a dir poco sommario, ma ti allunghi su una stuoia soddisfatto: se l'eremita vive così da tanti anni potrai ben sopportare anche tu il disagio per un po', pensi, e ti addormenti rapidamente. Al tuo risveglio sei fresco e ben riposato; il sonno benefico ti ha fatto riguadagnare 2 punti di Vita.
«Aspetta» dice il vegliardo. «Prima che tu te ne vada, voglio darti la mia benedizione . . .» Ti appoggia una mano sulla testa e borbotta parole misteriose. «Ti terrà lontano dalle brutte sorprese. Ricordati anche di diffidare dei funghi!» Vai al **299**.

27

Scavando freneticamente apri un varco che sbocca in un tunnel più largo. Appena ci metti piede un enorme pugno si abbatte a qualche centimetro dalla tua testa. Ti giri fulmineo sollevando la spada e ti trovi di fronte ad un Golem, una gigantesca creatura di pietra animata. Devi affrontarla, ma improvvisamente le forze ti abbandonano . . . Le palpebre ti si chiudono, e nonostante i tuoi disperati sforzi per reagire, piombi in un sonno profondissimo. Il Golem non dovrà fare certo molta fatica per ucciderti e cibarsi del tuo cadavere: i deliziosi funghi che hai mangiato contenevano un potente narcotico. Non avrai neppure la soddisfazione di sognare Shangri-La . . .

28

Scavi con tutta la forza della disperazione, usando le unghie e la spada, se ne possiedi ancora una. Via via il terriccio si fa sempre più umido e friabile, sgretolandosi sotto le tue dita. Ti getti a capofitto nello stretto passaggio, spingendo e continuando a scavare nella melma. L'atmosfera si fa sempre più opprimente; se non riesci a sbucare dall'altra parte in breve tempo sarai sicuramente soffocato dal fango che scivola su di te, insinuandosi sotto la cotta metallica e nelle narici. La fatica e la mancanza d'aria ti fanno perdere 2 punti di Vita. Se sei ancora vivo, continui a scavare.
Quando ormai stai perdendo tutte le speranze, le tue mani sfondano l'ultimo diaframma di terriccio. Raddoppiando gli sforzi riesci ben presto ad emergere dalla muraglia, ricoperto di fango dalla testa ai piedi ma felice per essere sopravvissuto a questa prova. Vai al **181**.

29

La porta si apre senza problemi; apparentemente la cella è vuota, ma una pietra che sporge dal muro di fondo attira il tuo sguardo. Nel corso delle tue avventure hai acquistato una specie di sesto senso che ti permette di notare i dettagli insoliti di questo tipo! Togli la pietra e subito si sente uno scatto: hai trovato il meccanismo di apertura della porta segreta di un deposito! Evidentemente ogni tanto le guardie si dedicano al contrabbando. Grazie alla tua scoperta riesci a procurarti tre oggetti a scelta tra quelli elencati: un rotolo di corda, una bottiglia di aceto, una bottiglia di vino, un pacchetto di tabacco, una razione di provviste (carne secca). Prendi nota degli oggetti che desideri portare con te e vai al **112**.

30

L'Occhio emette dapprima uno strano luccichio, poi un raggio accecante spazza via l'oscurità dalla galleria! Il Golem, colpito in pieno dalla folgore, viene letteralmente tagliato in due e cade a terra, ridotto

ad un ammasso di frammenti rocciosi. Ormai nulla ti impedisce di proseguire, ma il tuo Occhio Magico è inutilizzabile per il resto di questa avventura. Vai al **258**.

31

«Tradimento!» esclami, sguainando la spada e sollevandola sopra la testa dell'eremita. La cali con tutta la tua forza, deciso a decapitare il vecchio, ma il tuo braccio viene arrestato di botto: una scossa violenta ti si propaga dal braccio in tutto il corpo. Non sei riuscito a colpirlo, a quanto pare una barriera invisibile lo protegge! Non hai neppure il tempo di reagire che il vecchio si volta e fa un gesto: sei completamente paralizzato! Ma il vecchio sorride con aria bonaria. «Non avere timore, amico! Non ho alcuna intenzione di attaccarti. Questo bastone mi serve per attingere l'acqua. Vedrai . . .» Immediatamente le tue membra si sciolgono, e sei di nuovo libero di muoverti. Sei ancora vivo, e questo prova la buona fede dell'eremita. Rimpiangi il tuo giudizio affrettato e lo segui nella caverna. Vai al **286**.

32

Appena muovi qualche passo verso il fiume, delle grida strane risuonano nella caverna. Nonostante la loro intensità comprendi subito che provengono da molto lontano. È una specie di selvaggio grugnito, senza interruzioni né modulazioni: un grido bestiale allo stato puro. Il sangue ti si ghiaccia nelle vene. «È la Morte Bianca!» esclama una voce impaurita non lontano da te. Ti giri, veloce come un fulmine! Un Coboldo vecchio e sporco fa capolino dietro un pilastro roccioso. Si appoggia ad un remo che probabilmente gli serve da sostegno quando cammina ed indossa abiti lisi, stracciati, dal colore ormai indefinibile. Un secondo remo giace ai suoi piedi.
«Spero di non averti spaventato, straniero! Sono inoffensivo, come vedi, a differenza del tipo che abbiamo appena sentito» si lamenta il Coboldo. «Una volta facevo affari affittando la mia barca, ma da quando è comparso quel mostro il mio commercio è sfiorito. Vuoi noleggiare la barca, amico? Fai un'offerta!»
Cosa proponi al Coboldo?

2 pezzi d'oro?	Vai al **130**.
4 pezzi d'oro?	Vai al **381**.
6 pezzi d'oro?	Vai al **18**.

Oppure preferisci attaccarlo e prendergli i remi senza dare nulla in cambio (vai al **367**)?

33

Ti lasci alle spalle questo Gnomo bizzarro e riprendi il cammino lungo il tunnel. Via via che avanzi, le pareti prendono una colorazione gialla sempre più intensa: senza dubbio è un segno della presenza di zolfo nelle rocce. Alcune macchie luccicanti qua e là sul suolo e alle pareti attirano la tua attenzione. Non sei in grado di giudicare se è una colorazione particolare della pietra o la traccia lasciata da qualche chiocciola. Senza dubbio, queste miniere ti riservano ancora numerose sorprese . . .
Poco dopo sbocchi in una caverna naturale molto ampia ma quasi interamente occupata da una quantità enorme di stalattiti e stalagmiti che sorgono dalle rocce facendole somigliare alle mandibole di qualche mitico mostro. Getti un'occhiata verso l'estremità opposta della caverna alla ricerca di un'apertura. Dopo qualche secondo riesci a distinguere finalmente

il passaggio che prolunga il tuo tunnel, parzialmente ostruito da frammenti rocciosi. Ti dirigi senza esitazione in quella direzione, ma una scossa sismica di rara violenza ti fa perdere l'equilibrio. Sopra di te, larghe fessure segnano la volta e l'aria è percorsa da un sinistro scricchiolio. Lancia due dadi: se ottieni un 8 o meno, vai al **60**. Se il risultato è 9 o più, vai al **543**.

34

Nonostante la sua gentilezza, declini l'offerta del minatore. Un compito urgente ti reclama, non hai tempo per simili frivolezze! Decidi di proseguire immediatamente l'esplorazione delle miniere di re Salomone e vai al **62**.

35

La tua spada lacera facilmente la tela del sacco che hai deciso di forare. Dall'apertura sfuggono numerosi chicchi di grano. Ne raccogli una manciata e ne mastichi lentamente un paio; nient'altro che semplice grano. A giudicare dalla forma gli altri sacchi hanno lo stesso contenuto, ma non hai il tempo di accertartene perché all'improvviso non sei più solo sulla torre: un Uomo-Uccello sta volando verso di te! Apparentemente non è armato, ma le sue dita sono dotate di lunghi ed affilati artigli. Se vuoi attaccarlo, vai al **135**. Se preferisci spiegare le tue intenzioni, vai al **7**.

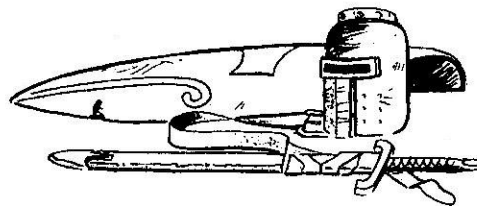
36

L'Orco si avvicina con un largo sorriso. Strano, ti saresti aspettato un rimprovero per aver turbato la quiete del refettorio . . . Allenti piano la presa attorno all'impugnatura della spada: il combattimento che avevi previsto non avrà luogo! Gioviale, l'Orco ti dà una manata sulla spalla in segno d'amicizia: «Bravo!» esclama. «Finalmente qualcuno dotato di senso dell'umorismo! Vieni, siediti alla mia tavola, straniero!» Potresti approfittare della benevolenza di questo Orco per ottenere qualche informazione; accetti quindi il suo invito e lo segui. Seduto al suo fianco, ascolti il torrente ininterrotto delle sue parole: mangia e parla allo stesso tempo senza fermarsi! Sarà difficile riuscire ad interrogarlo. Vai al **39**.

37

Per poter frugare nella cella e tra le vesti del cadavere, dovrai prima sconfiggere quella cosa traslucida e vorace! Finora non aveva manifestato intenzioni ostili, ma adesso la costringi a difendersi!

Mostro Gelatinoso — Forza 10 — Vita 13

Se esci vivo dallo scontro, vai al **112**.

38

Tagli a pezzi gli animali, e utilizzando la tua cintura fissi alla bell'e meglio le ali improvvisate. Avanzi fino all'orlo del precipizio; l'impresa è pericolosa, ma non riesci a trovare una soluzione migliore per abbandonare la cima di questo picco roccioso. Chiami a raccolta tutto il tuo coraggio e ti lanci nel vuoto. Getta due dadi: se ottieni 6 o meno, vai al **216**. Se il risultato è 7 o più, vai al **559**.

39

L'Orco sembra provare una certa simpatia nei tuoi confronti, e si mostra disponibile a rispondere alle tue domande. Qual è la prima cosa che gli chiederai?

La strada per Shangri-La? Vai al **295**.
Se la zuppa era buona? Vai al **173**.
Che cos'è la Morte Bianca? Vai al **336**.
Dov'è imprigionato Nikanor? Vai al **526**.

40

Ti siedi un attimo per mangiare in pace. Finita una delle razioni (cancellala dal Registro d'Equipaggiamento), il tuo stomaco cessa di lamentarsi. Se oggi non avevi ancora mangiato, guadagni 2 punti di Vita. Se questo non è il primo pasto della giornata, aumenta di 1 soltanto il tuo punteggio. Sfortunatamente l'acqua del tuo otre non è più abbastanza fresca, e non ti spegne completamente la sete. Ad ogni modo è sufficiente per evitare la disidratazione! Vai al **556**.

41

Un velo nero ti cala sugli occhi. Hai l'impressione di precipitare in una voragine, e la tua caduta è interminabile . . . Poi, gradualmente, riprendi coscienza. Sei di nuovo nella galleria, di fronte all'affresco come se nulla fosse accaduto. Il tuo punteggio di Vita è quello che possedevi prima di venire assorbito dal dipinto, anche se al suo interno hai subito dei danni! Potrebbe essere stato tutto un sogno, se non ci fosse l'amuleto che hai al collo a dimostrarti il contrario, con il suo sottile profumo d'orchidea! Ormai l'affresco non ha più alcun interesse per te, e riprendi il cammino. Vai al **492**.

42

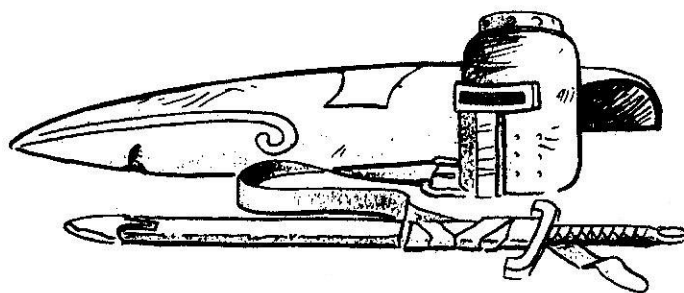
Maledicendo la cattiva sorte tendi la tua fedele spada al Vorax, che se la fa scivolare lentamente in gola come fanno solitamente i mangiatori di spade; salvo che stavolta la lama non riappare! Evidentemente il buon acciaio ha stuzzicato il suo appetito, perché strappa un frammento di roccia dalla parete e lo divora allegramente. Poi, soddisfatto, si volta verso di te: «Nient'altro? Sei davvero un poveraccio, ma oggi sono di buon umore. Passa!» Detto questo riprende a scavare la parete, divorando i detriti rocciosi con un assordante rumore di mandibole, e ben presto scompare alla tua vista. Finché sarai disarmato, sottrai 3 punti dal tuo totale di Forza. E ora vai al **416**.

43

«Goblin, hai passato il limite!» esclami. «Ho proprio voglia di darti una bella lezione!» Senza curarti delle sue proteste lo afferri per il collo, lo sollevi fino ad un gancio che sporge dalla parete e lo lasci lì appeso. Tutti i minatori scoppiano in una risata fragorosa alla vista del povero Goblin che si contorce per liberarsi.

Ma all'altro capo della sala un Orco balza in piedi e si dirige a grandi passi verso di te. È enorme, e alla cintura porta appesa una frusta: senza dubbio è un sorvegliante. Vai al **36**.

44

Trascini a fatica il pesante corpo della Talpa fino alle rotaie. L'effetto è devastante! Bloccati nella loro corsa, i vagoncini si accavallano e deragliano sollevando nugoli di scintille. Lo spaventoso fracasso che invade le gallerie non ti piace molto, ma d'altronde non avevi altra scelta e con un po' di fortuna i minatori crederanno che si sia trattato di un errore della miope Talpa! Attendi ancora qualche secondo, poi attraversi senza pericolo l'ammasso di metallo accartocciato e raggiungi indenne l'altro lato. Vai al **528**.

45

I bruschi movimenti provocati dal combattimento sembrano mettere in pericolo la stabilità del ponte, che comincia ad oscillare con un movimento via via più veloce. Sei inquieto: questo combattimento avrà un vincitore e un vinto, o finirete tutti e due in fondo al precipizio? Getta due dadi: se il risultato è un doppio 1, 2 o 3, vai al **427**. Se ottieni un doppio 4, 5 o 6, vai al **377**. Se il risultato non è un numero doppio, il combattimento prosegue normalmente, e in caso di vittoria vai al **192**.

46

La porta non oppone alcuna resistenza, ma rimpiangi subito di averla aperta. Infatti la piccola cella è occupata da tre serpenti velenosi che balzano verso di te. Riconosci dei Mamba neri, il terrore dei tropici! Vuoi affrontarli (vai al **373**) o sbatti la porta nella speranza che non abbiano il tempo di morderti (vai al **508**)?

47

Alzi il chiavistello per aprire questa nuova porta, che sembra più pesante delle precedenti. Forse ciò dipende dalla forza selvaggia del gigantesco guerriero che si trova al di là della soglia, e che si slancia immediatamente su di te con la bava alla bocca, gridando qualcosa in una lingua sconosciuta. L'attacco brutale non ti lascia il tempo di usare una pergamena o l'Occhio Magico: devi affrontarlo in un duello alla spada!

Guerriero Folle	Forza 11	Vita 14

Se esci vivo dallo scontro, vai al **168**.

48

Mangi in silenzio senza curarti dei tuoi compagni di tavola. Dire che il cibo è rivoltante sarebbe fare troppo onore al cuoco: questa brodaglia ha un gusto indefinibile e lo stomaco ti si contorce al pensiero della carne di ratto che stai inghiottendo. Ti costringi a finire il pasto, che ti fa comunque riguadagnare 1 punto di Vita, e tenti di attaccare discorso con il tuo vicino (vai al **193**).

49

Scendi qualche gradino in punta di piedi, conscio che il minimo rumore verrebbe ingigantito in questa oscurità: non ci tieni affatto a mettere in guardia un eventuale assalitore! Ma subito ti rendi conto che la tua torcia è un sistema ben più efficace per segnalare la tua presenza! Abbandoni quindi gli eccessi di prudenza e ti rassegni a far rumore; non puoi certo rinunciare alla torcia e proseguire a tentoni!
Ad un tratto il tuo istinto ti segnala un pericolo incombente alle spalle. Ahimè, è troppo tardi; prima che tu abbia il tempo di voltarti, un solenne calcione ti spedisce a rotolare giù per la scala. Sbatti duramente la testa contro uno spigolo ed un velo nero ti cala sugli occhi. Maledici di cuore il responsabile della tua caduta, ma la mente si annebbia sempre più e perdi conoscenza . . . Vai al **6**.

50

Formuli velocissimo il Sortilegio Pietrificante, che funziona alla perfezione. Il piccolo Folletto si trasforma all'istante in una statua di pietra! Non saprai mai cosa voleva da te, ma almeno non avrai nulla da temere. La pergamena del sortilegio ti si sgretola tra le dita: non potrai più utilizzare i due sortilegi che vi erano scritti. Vai al **329**.

51

Accendi una nuova torcia e scivoli nello stretto passaggio. Il terreno sale ripidamente per qualche metro, poi torna orizzontale. Alla fioca luce della torcia intravedi una distesa di grossi funghi giallastri che tappezza il suolo. Sono così fitti che è impossibile avanzare senza schiacciarli. Torni indietro e ridiscendi al livello della galleria principale? Vai al **125**. Oppure te ne infischi e prosegui? Vai al **172**. A meno che tu non decida di tastare prudentemente i funghi con la punta della spada (vai al **252**).

52

«Perdonami, mio signore!» prosegue timidamente l'Uomo di Lava. «Avevo dimenticato che il contatto con la nostra pelle è molto sgradevole per gli umani . . . È passato così tanto tempo dall'ultima volta che qualcuno è venuto a trovarci!» Il suo dispiacere sembra sincero, e la tua magnanimità riprende subito il sopravvento sul desiderio di vendetta: lo perdoni di cuore. «Grazie, mio signore!» esclama l'Uomo di Lava, chinando allegramente la testa. Vai al **156**.

53

Trapassi il Goblin senza lasciargli neppure il tempo di fare un passo. Le sue urla avrebbero attirato in un baleno una torma di minatori, e difficilmente saresti riuscito a convincere quelle menti ottuse che non sei la Morte Bianca . . . Trascini il corpo del Goblin verso l'ingresso della galleria e lo nascondi dietro un mucchio di pietroni, poi scuoti via la polvere che ti ricopre. Vai al **368**.

54

Improvvisamente un movimento furtivo sulla sinistra ti fa voltare la testa. Scruti tutt'intorno, ma non riesci a scorgere nulla di sospetto. Sarà stata un'illusione ottica, pensi, ma nello stesso istante percepisci nuovamente un movimento alla tua destra! Sei sicuro di aver visto una sagoma minuscola, ma dai tratti umani! Stai forse impazzendo? Oppure è la fatica che ti gioca brutti scherzi . . .
Rifletti preoccupato sullo stato di salute della tua mente, ma un'improvvisa apparizione ti conferma che non avevi sognato: a pochi passi da te si sta materializzando un piccolo Folletto che porta sulla testa un buffo cappellino blu e bianco. «Kenavo!» grida, e alza le mani verso la testa appoggiando i pollici sulle tempie. Apre la bocca e ti mostra la lingua. Che sia una nuova tecnica per gettare incantesimi? O forse questa è la sua maniera di dire ciao . . . Cosa vuoi fare?

Sguaini la spada e lo attacchi?	Vai al **442**.
Usi l'Occhio Magico?	Vai al **520**.
Gli lanci un incantesimo?	Vai al **273**.
Rispondi al suo saluto?	Vai al **551**.

55

Su questo lato del burrone il sentiero si restringe ulteriormente, e prosegue zigzagando tra i grossi macigni che spuntano qua e là dal terreno. Hai il tuo bel daffare per mantenerti in equilibrio su questo terreno friabile da cui si staccano in continuazione grossi sassi che ti rotolano via da sotto i piedi. È un miracolo se non ti sloghi una caviglia! Grazie al cielo questa impossibile scarpata è quasi finita: stai raggiungendo il margine di una fitta giungla, senza dubbio quella che avevi intravisto poco fa. A occhio e croce questa pista sbocca non molto lontano da dove ti avrebbe condotto l'altra. E così, volente o nolente, devi proseguire attraverso la giungla. Rimonti in sella e sproni il cavallo: hai una certa esperienza di cavalcate nelle foreste, e forse ce la farai ad attraversarla prima che cali la notte. Se hai ancora la mula di Achab vai al **161**, altrimenti vai al **103**.

56

Ti cali giù aggrappandoti ai pioli, e preghi intensamente che non si stacchino facendoti precipitare in fondo al pozzo: da questa altezza una caduta sarebbe fatale! Dopo alcuni minuti, che ti sembrano interminabili, percepisci una luce sotto i tuoi piedi: il pozzo si apre nella volta di una grande galleria, rischiarata da torce piantate a distanza regolare nelle pareti. A quanto pare questo tunnel è abbastanza frequentato.
Giunto all'ultimo piolo, ti lasci penzolare per ridurre al minimo il salto e lasci la presa, atterrando leggero sul pavimento dopo un volo di parecchi metri. Il tuo senso dell'orientamento ti suggerisce che girare a sinistra vorrebbe dire tornare verso il punto di partenza, dove ti ha lasciato il carrello. Sei ansioso di portare a termine la tua missione, e imbocchi quindi senza esitazione la galleria di destra. Lungo le pareti si aprono gli imbocchi di parecchi budelli, da cui giunge il rumore sordo dei picconi dei minatori. Vai al **121**.

57

Sfortunatamente la galleria finisce in un budello cieco. Ad ogni modo trovi un rotolo di corda che ti permetterà di raggiungere il fondo della miniera. Torna indietro fino all'imboccatura e vai al **452**.

58

Sotto la tua spinta, la porta d'avorio si apre lentamente. Il cuore ti batte furiosamente, perché percepisci dietro di essa un universo d'orrore. Accendi una torcia per scacciare dalla tua mente queste lugubri visioni di creature dalle bocche insanguinate e dai corpi contorti. L'oscurità batte in ritirata come un esercito di ombre maledette. Davanti ai tuoi occhi si apre un tunnel umido, che non sembra scavato dall'uomo. Esiti un secondo prima di farti inghiottire dalle sue pareti. Alle tue spalle la porta si richiude con un tonfo sinistro; ormai è troppo tardi per tentare di bloccarla, non ti resta che il successo o la morte! Vai al **114**.

59

Allungato su una stuoia profumata ti avvolgi il mantello attorno alle spalle e chiudi gli occhi. Ti assopisci rapidamente, ma ad un tratto un brivido ti scuote ed un tocco felpato sulla spalla ti risveglia di soprassalto. Giri lentamente la testa e vedi inorridito un ragno gigantesco, una migale, che si sta arrampicando lungo il tuo corpo. Le sue mandibole bavose si avvicinano rapidamente alla tua gola. Sei preso alla sprovvista, ma all'ultimo istante balzi in piedi e afferri il pugnale prima che il ragno ti morda!

Migale	Forza 6	Vita 8

Se esci vincitore dallo scontro vai al **247**.

60

Con un rombo assordante una stalattite si stacca dalla volta e ti piomba sulla spalla! Perdi 2 punti di Vita. Se sei ancora vivo, lancia nuovamente due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore a 6, vai al **213**. Se il risultato è 7 o più, vai al **543**.

61

Mentre alle tue spalle i minatori si allontanano, passi davanti ad un anfratto scavato nella parete di destra. Nello stesso istante un assordante colpo di gong ti rintrona le orecchie, e senti una voce gracchiante: «Il castigo!» grida solenne. «È la fine del mondo! Il castigo si avvicina! Convertitevi!» Se prosegui imperterrito, vai al **282**. Se vuoi capirci qualcosa vai al **546**.

62

Ti lasci alle spalle il refettorio ed il crocevia di tunnel. Almeno sai che proseguire nelle viscere della miniera ti avvicinerà alla prigione di Nikanor. Quanto alla Morte Bianca, chi può dire dove la incontrerai? Tutti sono d'accordo nel descriverla come inavvicinabile e indomabile. Via via il tunnel si svuota, e adesso sei solo. Sui due lati si aprono parecchie piccole gallerie da cui esce il suono rassicurante del lavoro dei minatori.

Mentre passi davanti ad uno degli ingressi secondari, un bisbiglio ti fa drizzare le orecchie. Una voce soave ha pronunciato il tuo nome! Ti avvicini cautamente alla galleria immersa nell'ombra. «Entra, straniero, se vuoi qualche informazione sulla Morte Bianca!» Rifletti qualche secondo: senza dubbio si tratta di un minatore che ha spiato il tuo comportamento al refettorio e spera di spillarti un po' d'oro in

cambio delle sue informazioni! Probabilmente vuole evitare di dividere le tue monete con i compagni . . . Vuoi entrare nella galleria per chiacchierare con il misterioso informatore? Vai al **474**. Oppure preferisci ignorarlo e tirare dritto? Vai al **455**.

63

Spieghi allo spettro che vorresti aiutarlo, ma non possiedi la perla nera che ti chiede. Un'espressione sconfortata compare sul suo volto, poi lo vedi lottare contro la tristezza e forzare le labbra in un sorriso tirato. «Pazienza, amico mio» dice. «Sono le intenzioni che contano. Sono abituato a errare tra queste mura; secolo più, secolo meno, non farà una gran differenza per un'anima dura come la mia». Il fantasma si lascia sfuggire un sospiro. Certo che la situazione è ben strana, non è da tutti conversare tranquillamente con uno spettro! Chissà, magari adesso ti offrirà anche una tazza di tè coi biscottini . . .
«Leggo nella tua mente che una certa missione ti preoccupa, amico» riprende lo spirito. «Vediamo se sei degno di portarla a termine! Ti voglio sottoporre un piccolo enigma, tanto per distrarmi un po'. Se risponderai esattamente, ti indicherò la strada per raggiungere la Morte Bianca! Ascolta bene il mio quesito, perché non lo ripeterò due volte: secondo te qual è la sorte che ti riservo se mi darai una risposta errata?»
Cosa rispondi allo spettro?

«Mi ucciderai».	Vai al **308**.
«Mi indicherai una strada sbagliata».	Vai al **261**.
«Sarai generoso e mi aiuterai lo stesso».	Vai al **430**.

64

Attraversi rapidamente il refettorio cercando un minatore dall'aria sufficientemente sveglia per farti dare qualche informazione. Il tuo sguardo si ferma sulla coda che si snoda fino al calderone, dal quale il cuciniere distribuisce delle magre porzioni di minestra. Una voce autoritaria domina sulle altre: alzi gli occhi per vedere di chi si tratta e ti trovi davanti ad un Orco dalle spalle larghe che porta una lunga frusta attaccata al cinturone. Senza dubbio si tratta di uno dei sorveglianti. L'Orco segue la fila, e appena riceve il suo piatto di zuppa va a sedersi ad una tavola semivuota. Potresti approfittarne per andarti a sedere al suo fianco: forse quest'Orco può esserti utile, perché la sua posizione gerarchica gli permette di essere più informato degli altri minatori su ciò che accade qui. Vuoi sederti accanto a lui? Vai all'**8**. Oppure preferisci cercarti un altro posto? Vai al **122**.

65

Il cerchio di luce proiettato dalla torcia ti rivela ben presto una specie di vasto affresco disegnato su una delle pareti della galleria. Il muro è interamente ricoperto da scene di caccia o di combattimento, tracciate con la tecnica tradizionale delle popolazioni dell'Africa australe da una mano semplice ma molto abile. Vuoi osservare più da vicino quest'opera d'arte (vai al **476**) o prosegui per la tua strada (vai al **492**)?

66

Il tunnel che hai imboccato prosegue per un centinaio di metri, poi gira a destra. Trascinando un poco i piedi, segui controvoglia le sue giravolte: ancora una curva, verso sinistra questa volta. Ad un tratto arrivi ad un incrocio a T. Decidi di riposarti qualche se-

condo e ti siedi a terra, osservando la parete di fronte a te: il muro trasuda acqua, formando in basso una pozza di fango. Forse significa che la parete non è molto solida? Se decidi di proseguire senza tardare ancora, puoi imboccare il tunnel perpendicolare alla tua destra (vai al **533**) o quello di sinistra (vai al **462**). A meno che tu non preferisca tentare la fortuna e perforare la parete da cui sgorga l'acqua, nella speranza di trovare uno sbocco a questo interminabile labirinto di gallerie (vai al **28**).

67

Senza armi il combattimento sarà impari: ma fortunatamente scopri tra i rami morti un lungo osso, che sembra piuttosto resistente. A quanto pare era la tibia di una mucca, ma per te sarà un'utilissima spada di fortuna: una delle estremità si è spezzata, formando una punta acuminata, e ti permetterà di perforare la spessa pelliccia di questi animali feroci. Riguadagni 2 punti di Forza e vai al **539**.

68

Con un leggero brivido fai prima girare verso sinistra la ruota grande, poi la piccola. Ti accorgi subito che hai scelto male: la porta diventa incandescente nell'arco di pochi secondi. Se non agisci alla svelta, rischi di procurarti una brutta scottatura! Lasci andare la porta (vai al **554**)? Se preferisci mettere alla prova il potere dell'Occhio Magico, vai al **251**.

69

Ti appiattisci il più possibile sul fondo del tuo nascondiglio per passare inosservato. Che pensiero gentile: così ci sarà più posto nel carrello per il minerale! Infatti, alzi gli occhi appena in tempo per vedere un paio di tonnellate di diamanti che precipitano su di te attraverso un condotto che si apre sopra la tua testa. L'enorme massa di pietre preziose ti travolge uccidendoti all'istante: la tua avventura è finita!

70

Con un balzo prodigioso salti fuori dalla marmitta, proiettando tutt'intorno una miriade di gocce bollenti. I Troll non apprezzano molto la doccia imprevista, e la sorpresa li paralizza per alcuni preziosi secondi. Afferri il tuo sacco, che avevano gettato a terra, e ti guardi attorno alla ricerca della spada. Non c'è! Come farai ad affrontare i Troll? Non ti resta che la fuga. Spingi bruscamente uno dei tuoi avversari, ne getti a terra un altro con un diretto micidiale e corri via a gambe levate. Una galleria buia si apre davanti a te. Non hai nulla da perdere, pensi, e la imbocchi senza esitazione. I passi precipitosi dei Troll affamati risuonano dietro di te. Corri per un tempo che ti sembra eterno, cercando di seminare i tuoi inseguitori, sbattendo più volte contro le pareti

rocciose. Finalmente scopri un passaggio alla tua sinistra. Istintivamente ti lanci dentro, sperando di far perdere le tue tracce ai tuoi crudeli nemici. Trattieni il fiato per un po', poi ti appoggi respirando forte alla parete e tendi le orecchie; il rumore di passi è cessato: evidentemente i Troll hanno rinunciato a trasformarti in spezzatino. Frughi a tentoni nel sacco per controllare che non manchi nulla. Fortunatamente, hai sempre l'Occhio Magico, ma sentirai parecchio la mancanza della spada! Perdi 3 punti di Forza. Se possedevi una spada magica, non dimenticare di togliere dal tuo punteggio di Forza anche quei punti che ti venivano aggiunti dal suo potere. Non puoi proseguire al buio: decidi di rischiare e accendi una torcia. Vai al **439**.

71

Concentri tutta la tua attenzione su questo combattimento tra un cavaliere e due Draghi. La luce del tramonto accende di riflessi l'armatura argentata del paladino, che lotta ferocemente per la vita contro i due mostri. Uno è blu, l'altro rosso, ed entrambi sembrano ben decisi a divorarlo. Da vicino il dipinto è così realistico che hai l'impressione di veder muoversi i personaggi. Senti addirittura l'alito incandescente dei due mostri . . . non è possibile! Ti volti di scatto, ma non sei più all'interno di una galleria. Ora ti trovi all'aperto ed assisti realmente al combattimento: il dipinto ti ha assorbito!
Non c'è tempo di riflettere su questa incredibile situazione, perché il cavaliere alle prese con i Draghi sembra in difficoltà e devi decidere se accorrere in suo aiuto (vai al **516**), aspettare per vedere l'esito del combattimento (vai al **280**) o darti alla fuga, troppo terrorizzato da ciò che sta accadendo (vai al **105**).

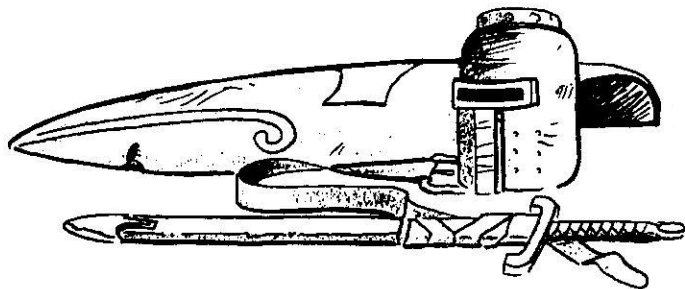
72

Tagli con un colpo solo le catene che bloccano il prigioniero. Nonostante sia stremato, l'uomo ti dà uno spintone e fugge via senza nemmeno ringraziarti! Ma ha appena il tempo di oltrepassare la soglia, che subito viene spinto nuovamente dentro la cella da una pattuglia di guardie. I soldati ti circondano in un battibaleno e puntano le lance verso di te. «Aha!» sbotta il più grosso, senza dubbio il capo. «E così cerchiamo di far evadere i prigionieri del grande Salomone? Ma non è tanto facile, come vedi! E adesso terrai compagnia per sempre al tuo complice, canaglia!» Tenti di spiegare la ragione della tua presenza qui, di dimostrare la tua identità, ma non ti ascoltano neppure! Le muscolose guardie ti strappano le vesti e ti incatenano, faccia al muro, accanto all'uomo che tentavi di liberare. Avresti dovuto capire che c'era qualche buona ragione, se Salomone lo aveva imprigionato! Ma ormai è troppo tardi per tornare indietro: passerai il resto della tua vita qui dentro, e non avrai alcuna occasione di sottrarti ai tormenti che ti verranno inflitti dai tuoi carcerieri! La tua avventura finisce qui.

73

Indossi senza fatica la magnifica armatura. Ti sta alla perfezione, sembra quasi che sia stata fatta su misura per te! Finché la indossi aumenta di 5 il tuo punteggio di Forza. Incoraggiato da questa fortuna inaspettata, ritrovi una nuova speranza. Con l'animo rasserenato ed il cuore colmo di gioia ti avvicini alla galleria. Vai al **236**.

74

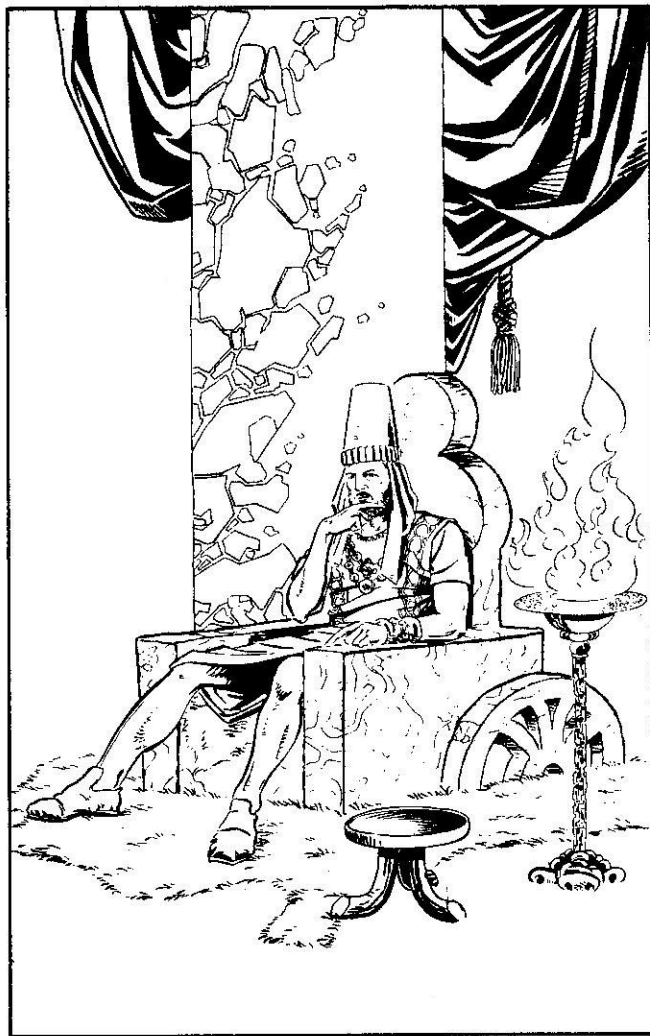
Dopo pochi attimi la confusione diminuisce: i minatori hanno ormai quasi tutti ricevuto la loro dose di minestra e si siedono attorno ai tavoli del refettorio. Un piccolo Goblin, che ti sta osservando da un po', viene a sedersi accanto a te. Il suo piatto è colmo di zuppa grassa e densa, in cui galleggia un pezzo di carne rinsecchita. Vai al **141**.

75

Accanto ai resti del Golem scorgi uno scheletro appoggiato alla parete. Attorno alle ossa calcinate si avvolgono i resti sfilacciati di una lunga veste nera, uguale a quelle solitamente indossate dai maghi. A quanto pare quel poveraccio non ha avuto la tua abilità e la tua fortuna! Se desideri frugare tra quei poveri resti, vai al **424**. Altrimenti, puoi imboccare il ramo destro della galleria (vai al **76**) o quello sinistro (vai al **207**).

76

La galleria prosegue ancora per una cinquantina di metri, ma improvvisamente ti trovi il passo sbarrato da una parete. Non ci sono sbocchi che proseguono a questo livello, ma nel pavimento si apre un pozzo che si perde nelle profondità del terreno. Nelle pareti del pozzo sono piantati dei pioli, apparentemente abbastanza robusti da poter reggere il tuo peso. Fremi dall'ansia di calarti dentro: finalmente si fa sul serio! La Morte Bianca, chiunque essa sia, non dev'essere ormai troppo lontana. Pieno d'ardore, cominci la discesa. Vai al **226**.

77

Raggiungete l'accampamento di Salomone poco prima del tramonto. I tuoi compagni portano un messaggio di M'Satchmo, il quale dev'essere un personaggio di riguardo da queste parti perché le guardie all'ingresso del campo vi fanno passare senza indugio. Mentre attraversi l'immenso accampamento, popolato da centinaia di guerrieri, un corriere porta la notizia del tuo arrivo a Salomone. E così, quando arrivi alla tenda più grande del campo, il re ti sta già aspettando. C'è un palco montato accanto alla tenda del re, con un grande sedile scolpito posto al centro. Senza dubbio quello è il luogo dove il re amministra la giustizia durante la giornata. Attendi solo qualche istante, poi ti viene fatto cenno di entrare.
La prospettiva di trovarti faccia a faccia con quest'uomo che la Bibbia ha reso leggendario ti turba un po'. Ti aspettavi un uomo anziano, ma Salomone è ancora giovane. Il suo sguardo profondo ispira un rispetto incondizionato. Prendi posto su uno scranno di legno e attendi che il re ti rivolga la parola: «Illustre viaggiatore» comincia. «I messaggeri del mio amico M'Satchmo mi hanno narrato le tue imprese. D'altronde ero già al corrente della tua venuta ancor prima che me ne parlassero!» Vedendo la tua espressione sorpresa, Salomone prosegue: «Ti parrà senz'altro strano, ma sovente dei sogni premonitori agi-

77 - *Il re Salomone ti sta osservando con il suo sguardo penetrante*

tano il mio sonno. La notte io vedo luoghi e persone di altri tempi, e spesso il tuo viso compare in questi sogni. Grazie ad essi, io ti aspettavo». Il re fa una pausa, poi riprende: «Ecco una Pozione Rigeneratrice a base di erbe africane. È il mio primo dono». Segnala sul Registro d'Equipaggiamento: ti renderà 5 punti di Vita in qualsiasi momento deciderai di berla. Attento! Potrai usarla una volta sola! «Sarò felice di aiutarti, se compierai per me una certa missione» aggiunge. Vai al **285**.

78

La fatica della giornata comincia improvvisamente a farsi sentire. Vuoi fermarti a dormire davanti a questa porta inquietante e rimandare a domani la visita alla Morte Bianca? Allora vai al **491**. Se preferisci agire senza indugi, vai al **487**.

79

A giudicare dai numerosi sacchi di iuta sparsi sul pavimento devi essere abbastanza vicino ad uno degli ingressi principali della miniera. Il pavimento della galleria è ricoperto di impronte, alcune delle quali sembrano piuttosto recenti. Questo intrico di gallerie è un vero dedalo: c'è una nuova galleria che si apre ad est. Vuoi esplorarla (vai al **355**) o preferisci continuare verso nord (**287**)?

80

L'Uomo-Uccello non ha resistito al tuo brutale assalto. Il sangue che cola lentamente dalle numerose ferite arrossa il pavimento. Dopo tutto avevi invaso il suo rifugio e lo avevi attaccato senza un attimo di esitazione: c'è forse da stupirsi se si è mostrato aggressivo nei tuoi confronti? Ad ogni modo, ormai è

troppo tardi. Non ti resta altro da fare quassù, e ridiscendi lungo la scala che ha smesso di agitarsi. Giunto in basso, puoi scegliere se avventurarti lungo i gradini che affondano nel terreno (**515**) oppure esplorare attentamente i dintorni (vai al **384**).

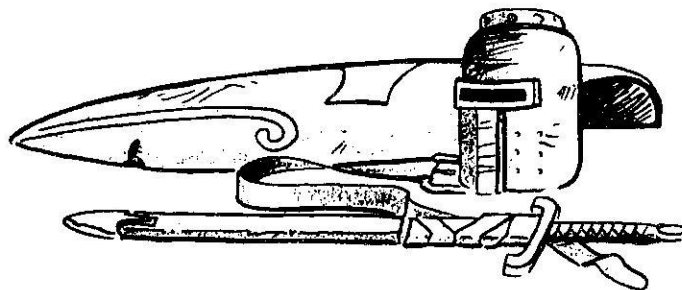
81

Formuli con voce fiera il Sortilegio E, dono di Flippipini il profeta. Leggendolo, ti rendi conto che questo incantesimo permette di ammorbidire il metallo! Il problema è che funziona sulla persona che lo formula . . . Non appena finisci di leggerlo, la tua spada, la cotta e l'elmo si trasformano in un ammasso gommoso. Bell'aiuto davvero, questo sortilegio! Sei costretto a diminuire di 5 punti la tua Forza durante tutto il combattimento. Buona fortuna!

Morte Bianca	Forza 16	Vita 18

Se vinci, vai al **157**.

82

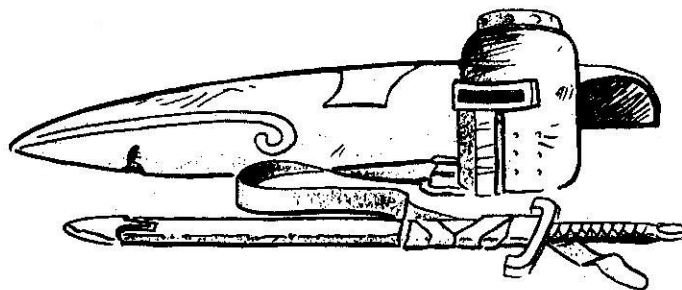
Senza perdere un attimo, togli dal sacco la Pozione Curativa e la versi tra le labbra del ferito. Cancellala dalla lista degli oggetti in tuo possesso. L'uomo, un vecchio di circa sessant'anni, sembra riprendere un po' le forze e sorride debolmente. Articola a fatica: «Grazie, amico mio . . . Sono uno sciamano bantù. Sono stato aggredito da un gruppo di minatori accecati dall'ignoranza. Da quando la Morte Bianca semina il terrore in queste gallerie, questi poveri sciagurati aggrediscono tutto ciò che sembra loro strano o legato alla magia . . .» L'uomo fa una pausa, sopraffatto dal dolore. Vuoi parlare della tua missione al ferito? Se sì, vai al **268**. Se preferisci non affaticarlo con le tue domande, vai al **468**.

83

Questo lungo cammino attraverso le gallerie sta affaticando spaventosamente la tua vista. Chiudi gli occhi un istante, per sbarazzarti di questo infernale universo cavernoso che ti circonda. Devi fare ricorso a tutta la tua forza di volontà per evocare le immagini di Albione e dei suoi pascoli, delle sue dimore immerse in verdissimi parchi, dei viali ombrosi! Riapri gli occhi, il senso del dovere ha ripreso il sopravven-

to: devi uscire di qui e condurre a termine la tua missione!
Un po' rinfrancato, cammini per un centinaio di metri prima di girare a destra, e poi nuovamente a sinistra cento metri dopo. All'improvviso resti senza fiato! C'è una porta scavata in un angolo della galleria. Il passaggio poi prosegue verso sinistra. Corri ridendo verso la porta! Ma subito vieni sopraffatto da una sensazione di scoramento: è la porta da cui sei entrato in questo dannato labirinto! Rifiuta sempre di aprirsi, malgrado i tuoi disperati sforzi. Lacrime di rabbia ti salgono agli occhi: non riuscirai dunque più a vedere la luce del sole? Ora che sei tornato al punto di partenza, devi scegliere: giri a sinistra (vai al **501**) o torni sui tuoi passi (vai al **160**)?

84

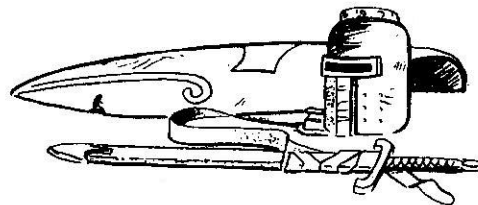
Il suolo della miniera è ricoperto da uno spesso strato di polvere calcarea, così sottile che entra perfino nei pori della pelle. Quando ti rialzi, sei bianco dalla testa ai piedi. Cerchi di riprendere un aspetto più accettabile, ma prima che tu abbia il tempo di fare un solo gesto un grido di terrore risuona alle tue spalle. Ti giri sorpreso: un Goblin, paralizzato dallo spavento, ti osserva tremando. Con gli occhi spalancati dalla sorpresa, lascia cadere il suo piccone e comincia a gridare con voce isterica: «La Morte Bianca! La Morte Bianca è qui!» Improvvisamente ritrova l'uso delle gambe e scappa verso l'ingresso buio di una grande galleria, gridando a più non posso. Se non la pianta, attirerà qui tutti i lavoratori della miniera. Cosa vuoi fare?

Ti lanci all'inseguimento per riacchiapparlo e spiegare chi sei?	Vai al **463**.
Lo ammazzi senza tanti complimenti?	Vai al **53**.

85

Togli i 5 pezzi d'oro dalla borsa e li dai ad Achab (cancellali dal Registro d'Equipaggiamento). Con un ampio sorriso, ti dà la zanna che ti aveva mostrato: «Hai fatto un ottimo affare, amico, ma la tua cortesia mi impediva di mercanteggiare troppo! Ah, ah!» ride il mercante. Poi riavvolge i pacchetti e ti augura buon viaggio. «Possa la benedizione di Salomone accompagnarti sempre!» Non ti resta che riprendere la traversata del ponte. Tieni presente che potrai trasportare questa zanna d'avorio solo finché avrai un cavallo: il suo peso ti intralcerebbe ben presto il cammino se dovessi proseguire a piedi. Vai al **127**.

86 - *Ferito a morte il Plesiosauro si ritira*

86

Aggrappandoti al collo del mostro sei riuscito ad affibbiargli un colpo fatale alla testa! Il corpo del Plesiosauro si inabissa lentamente nelle acque scure, arrossando del suo sangue la superficie del lago sotterraneo, mentre tu raggiungi incolume a nuoto l'altra riva. Ti trascini esausto fuori dall'acqua e resti per qualche minuto disteso sul suolo roccioso, tentando di riprendere fiato. La fatica accumulata nel corso di questa avventura si fa sentire: se vuoi consumare una razione di cibo per riprendere un po' le forze, vai al **14**. Se invece preferisci non perdere neppure un secondo, vai al **131**.

87

Formuli rapidamente il tuo Incantesimo di Pietrificazione contro il vecchio, che si trasforma all'istante in una statua. Non hai più nulla da temere, ma la pergamena si è sgretolata e i due sortilegi che vi erano scritti sono oramai inutilizzabili. Oltre alla poltrona sulla quale sedeva il vecchio, la caverna è arredata con numerosi quadri di diversa grandezza dall'aspetto inquietante: non riesci a capire cosa rappresentino, ma è appunto la loro totale estraneità all'arte umana che ti mette a disagio; forme e colori si intrecciano in una danza oscena . . . Distogli bruscamente lo sguardo dai dipinti e ti guardi intorno. Un tavolo quadrato di legno, con un unico sostegno cen-

trale, costituisce il solo altro ornamento dell'antro del vegliardo defunto. Ci sono due fiale appoggiate sul tavolo: una contiene un liquido fosforescente che ti è completamente sconosciuto; l'altra invece contiene una Pozione Rigeneratrice che riconosci al primo sguardo. Ti ridarà 6 punti di Vita in qualsiasi momento deciderai di berla. Vuoi bere la pozione fosforescente? Se sì, vai al **2**, altrimenti vai al **149**.

88

Inghiotti avidamente una manciata di funghi. Il sapore è veramente squisito, sarebbe stato davvero sciocco privarsi di un tale pasto. Riguadagni 2 punti di Vita. Ti rimetti allegramente in marcia, e il tuo buon umore non scompare neppure quando il passaggio si restringe a poco a poco e termina alla fine in un cunicolo cieco. Dai un paio di colpi di spada alla parete terrosa che blocca la galleria e ti rendi subito conto che lo spessore di questo diaframma è minimo. Se decidi di fare marcia indietro vai al **101**. Se invece vuoi tentare di attraversare la parete, vai al **27**.

89

Decidi di non correre rischi. Ti precipiti sullo Gnomo con la spada sguainata, sperando che l'attacco a sorpresa ti permetta di sopraffare senza sforzo il tuo avversario. Avvicinandoti, noti che lo Gnomo si trova accanto all'apertura di un pozzo. Un sistema di corde e pulegge sembra destinato al trasporto attraverso il pozzo di cose e persone, dalla superficie al fondo della miniera e viceversa. Comunque è troppo tardi per cambiare linea d'azione; lo Gnomo si è accorto delle tue intenzioni e sfodera una corta spada, pronto a parare il tuo attacco: devi combattere.

Gnomo	Forza 10	Vita 12

Se vinci, vai al **330**.

90

Non vuoi scorticarti le mani per niente, quindi lasci perdere l'infiltrazione d'acqua e prosegui imboccando la galleria perpendicolare. Poco dopo il passaggio volta a destra, poi a sinistra, un centinaio di metri più avanti. Ad ogni nuova curva osservi con crescente disperazione la mancanza di segni particolari in questi innumerevoli tunnel: non c'è nulla che li distingua l'uno dall'altro. Ma, cosa ancora più inquietante, si vede chiaramente che nessuno è più passato di qui da tempo immemorabile. Nessun minatore, nessun sorvegliante, neppure una rotaia che segnali il passaggio di qualche vagoncino per il trasporto del minerale... Senza dubbio i filoni diamantiferi di questo settore della miniera si sono esauriti da molto tempo, e gli uomini hanno trasferito i loro sforzi in un'altra zona.
Ben presto raggiungi un bivio: la tua galleria prosegue diritta, ma ce n'è un'altra che si apre sulla sinistra. Se vuoi continuare dritto, vai al **383**. Se invece vuoi girare a sinistra, vai al **364**.

91

Ti rialzi bruscamente. Un senso di debolezza ti invade improvvisamente e si ripercuote in tutto il tuo corpo. Ci vorrebbe proprio qualche ora di riposo...

Vuoi nasconderti in qualche angolo buio della galleria che stavi per imboccare, e dormire un pochino? Vai al **446**. Oppure questa soluzione ti sembra troppo rischiosa, e ti allontani da qui al più presto? In questo caso vai al **370**.

92

Appena metti piede fuori dal cassoncino ti guardi intorno con aria curiosa, e fai fatica a trattenere un sospiro di scoraggiamento: sei in una galleria molto larga, da cui si dipartono decine di altri tunnel. Hai l'impressione di trovarti nel cuore di un ronzante alveare. Da tutte le parti, gente che va e che viene trascinando vagoni carichi di minerale, rumore di picconi e di vanghe, allegri canti di lavoro che si incrociano a insulti e bestemmie: tutta la vita della miniera che si rivela ai tuoi occhi . . .Salomone è davvero un monarca fortunato se può contare sul lavoro devoto di tante braccia.
Ma in questa agitazione, in questo dedalo di gallerie, come farai a rintracciare la Morte Bianca? E soprattutto, come ritroverai Nikanor? Vai al **208**.

93

Eviti per un soffio il primo colpo del crostaceo. Sguaini la spada e ti prepari a parare un nuovo assalto, sperando che il mostro non attacchi con tutta la sua potenza.

Granchio Gigante	Forza 8	Vita 9

Se vinci, vai al **294**.

94

Il corridoio è fiancheggiato da due serie di porte, chiuse da pesanti barre di piombo. Evidentemente danno accesso ad una serie di celle. Uno spirito perverso ha tentato di rallegrare questo sinistro luogo dipingendo a colori vivaci le porte. Un tale eccesso di cattivo gusto ti fa rabbrividire! Osservi attentamente le diverse porte: a destra c'è, nell'ordine, una porta rossa, una verde ed una gialla. A sinistra, una bianca, una blu ed una nera. Quale porta vuoi tentare di aprire?

La rossa?	Vai al **435**.
La verde?	Vai al **490**.
La gialla?	Vai al **572**.
La bianca?	Vai al **188**.
La blu?	Vai al **29**.
La nera?	Vai al **46**.

Oppure preferisci continuare per la tua strada senza curarti di queste celle? In questo caso vai al **496**.

95

La galleria che stai seguendo svolta quasi subito a destra e poi prosegue, sempre vuota e silenziosa. Daresti tutto il tuo oro per poter sentire un rumore, una voce, la confusione di un mercato o di una taverna.

Non avevi mai sentito tanto la mancanza degli altri esseri umani. Il tuo spirito solitario sopporta molto bene i disagi dell'isolamento, trovandoli addirittura salutari, ma oggi ascolteresti volentieri persino le ballate insipide delle damigelle alla corte d'Inghilterra . . . Prosegui oltre una curva a sinistra tentando di superare la sensazione di disagio, e ben presto raggiungi un bivio a T. Prendi questa nuova galleria perpendicolare verso destra (vai all'**83**) o verso sinistra (vai al **97**)?

96

Decidi di abbandonare per il momento il pozzo. Comunque, pensi, potrai sempre tornarci un po' più tardi. Cammini a rapidi passi lungo lo stretto budello, fino alla grotta dove brillavano quegli oggetti che avevi scorto; non avevi sognato! Lo spettacolo oltrepassa i sogni più arditi che un uomo possa fare; per qualche secondo ti dimentichi perfino di respirare: davanti ai tuoi occhi sfavillano montagne di oro cesellato, pepite, ciondoli d'ametista, smeraldi, corone regali incrostate di pietre preziose d'ogni tipo, diamanti grezzi grandi come noci; centinaia di zanne d'avorio, rubini, granati, zaffiri, opali . . . Non sei in grado di enumerarli tutti! Si tratta forse del tesoro di Salomone, rubato nel corso degli anni dalla Morte Bianca? La maggior parte di queste meraviglie è troppo ingombrante per poterla portare con te, ma noti tre pezzi magnifici che sarebbero proprio un bel ricordino di questo posto: un diadema d'oro tempestato di smeraldi verdi come le foreste d'Inghilterra, un enorme anello su cui è incastonato il più grosso diamante blu che tu abbia mai visto, ed una bisaccia di cuoio, gonfia di monete d'oro fino a scoppiare. Vuoi prendere il diadema (vai al **531**), l'anello (vai al **486**), il sacco di cuoio (vai al **136**) oppure lasci perdere questi tesori e fai ritorno al pozzo per esplorarlo (vai al **362**)?

97

Decidi di seguire questo tunnel il più a lungo possibile, ma ben presto la direzione iniziale viene abbandonata: infatti, dopo una cinquantina di metri gira improvvisamente a destra, poi, un po' più in là, di nuovo a sinistra. Cammini così fino ad un bivio. Il tunnel da cui arrivi prosegue diritto, ma ce n'è un altro che svolta invece a sinistra. Cerchi qualche indicazione che ti possa aiutare a scegliere la direzione da seguire, ma invano. Ad ogni modo, noti che ai tuoi piedi c'è una larga pozzanghera fangosa, apparentemente formata dall'acqua che cola dalla parete di destra. Cosa vuoi fare?

Continui diritto?	Vai al **462**.
Giri a sinistra?	Vai al **90**.
Tenti di scavare la parete grondante di umidità nella speranza di trovare uno sbocco a questo dedalo di gallerie?	Vai al **28**.

98

Formuli rapidamente l'Incantesimo A che hai ottenuto da Flippipini il profeta. Scopri subito che la formula appena recitata influisce sulla tua Forza, aumentandola di 2 punti per la durata di un combattimento! Agirà solo se attacchi immediatamente il Folletto. In caso contrario, avrai sprecato l'incantesimo. Vuoi attaccare (vai al **442**) o aspetti e cerchi di discutere (vai al **551**)?

99

Evitando di toccare quei cadaveri pietrificati, attraversi la sala e ti avvicini alla porta. Oltrepassata la strana assemblea immobile, appoggi la mano sulla maniglia. Nello stesso istante ricevi un colpo fortissimo alla nuca che ti fa perdere 2 punti di Vita. Fai un rapido voltafaccia e ti trovi davanti lo Scheletro Gigante che si è alzato e ti attacca! Paralizzato dalla sorpresa, riesci a malapena a sfoderare la spada e vai al **571**.

100

Dici a te stesso che questi anfratti non possono celare nulla di troppo pericoloso, e mantieni un allegro passo di marcia. Passi davanti a numerose buche dalle quali, effettivamente, non esce nulla; senza dubbio si tratta di una particolarità del terreno di questa zona della miniera. Qualche metro più in là le pareti della galleria ridivengono uniformi. Vai al **320**.

101

Torni sui tuoi passi, ormai sicuro di essere finito fuori strada. Ben presto ritrovi la galleria principale e la imbocchi, ma improvvisamente senti la testa diventare pesante e vieni sopraffatto da un invincibile desiderio di dormire. Quei deliziosi funghi di cui ti sei cibato contenevano un potentissimo narcotico! Crolli al suolo, immerso in un sonno profondo. Quando finalmente ti risvegli, non sei in grado di giudicare quanto tempo è trascorso. Con la mente ormai completamente snebbiata, ti rimetti in marcia, pieno di vergogna per questa disavventura. Vai al **3**.

102

Remi alla mano salti nella barca, ma il legno è marcio e completamente tarlato. Senza preoccuparti sciogli l'ormeggio ed eccoti in viaggio! Solo per qualche secondo, però, perché con uno schianto secco il legno cede e l'acqua comincia ad entrare da una larga falla che si è aperta sul fondo della barca. Dalla fenditura fa capolino un'enorme chela che si agita freneticamente, e un istante dopo un Granchio Gigante balza nel fragile scafo. La barca del Coboldo non potrà sopportare molto a lungo questo peso supplementare, ed il modo in cui il granchio avanza minaccioso è ancora meno rassicurante. Che situazione! Forse sarebbe il caso di tuffarsi e continuare a nuoto (vai al **550**). A meno che tu non voglia affrontare il granchio (vai al **93**).

103

Guidi il cavallo attraverso il groviglio di rami e arbusti. È la giungla più fitta che tu abbia mai visto. I rami alti sono così strettamente intrecciati che formano una specie di tetto che lascia passare a malapena qualche raggio di sole. Aspiri l'aria umida e grassa, carica dell'odore delle foglie marce. Questa oscurità soffocante cela sicuramente numerosi pericoli! Attorno a te echeggiano centinaia di rumori strani e fugaci: fruscii, schiocchi, pigolii, cinguettii. Riesci ad identificare il verso di qualche uccello a te noto, ma gli altri sono del tutto sconosciuti. Non vuoi neppure tentare di immaginare la loro origine ...

Il cavallo non riesce ad evitare di graffiarsi i fianchi contro gli arbusti spinosi, e ogni tanto nitrisce di dolore. Dopo qualche ora di difficile marcia la vegetazione sembra diradarsi; un po' sollevato, penetri in

una radura piuttosto vasta. Vorresti riposarti un momento, ma un grido orribile ti fa rizzare i capelli in testa. Proviene da una caverna che non avevi ancora notato perché l'ingresso è quasi completamente nascosto da una cortina di liane e muschio. È la tana di un enorme gorilla, che esce fuori battendo furiosamente i pugni contro il torace e si getta su di te! Dovrai combattere questo mostro se vuoi proseguire il viaggio.

Gorilla Gigante   Forza 14   Vita 16

Se riesci ad atterrare il bestione, vai al **441**.

104

Via via che il Monrock si avvicina, l'odore che sprigiona ti prende alla gola. Questa difesa naturale, così comune nel regno animale, è portata in questo caso all'estremo. Durante tutto il prossimo combattimento sottrai 2 punti ai danni che infliggerai al Monrock, perché la nausea che ti assale rende meno precisi i tuoi colpi.

Monrock   Forza 6   Vita 9

Se vinci, vai al **548**.

105

Preso dal panico alla vista dei due Draghi, abbandoni alla sua sorte lo sfortunato cavaliere e scappi via. Ma la tua vigliaccheria sarà punita, perché uno dei due mostri ha notato i tuoi movimenti. Sei troppo lontano e non può riacchiapparti, ma nulla gli impedisce di sputare il suo fiato infuocato contro di te: perdi 2 punti di Vita.

Nonostante il dolore, continui a correre e ben presto il rumore della lotta svanisce alle tue spalle. L'alba rischiara un paesaggio simile ad una savana. Il sole è ormai allo zenit quando percepisci una certa agitazione, non lontano da te. Hai la sensazione di aver già visto questa scena, ed infatti ti rendi conto che si tratta della caccia all'elefante che occupava la parte destra dell'affresco. La situazione in cui ti trovi è veramente sconcertante! Ma non hai il tempo di rifletterci sopra, perché la tribù di cacciatori neri sta spingendo l'elefante nella tua direzione.

Fai un balzo di lato per evitare l'animale che sta fuggendo pazzo di terrore (vai al **499**), tenti di abbatterlo con un colpo di spada (vai al **318**), oppure vuoi utilizzare il potere dell'Occhio Magico per distruggere l'animale (vai al **506**)?

106

Frughi lo scheletro, senza aspettarti un gran che. La vista di quelle povere spoglie ti ispira una grande pietà, ma pensando a chi può averlo ridotto in questo modo non riesci a trattenere un brivido. Al suo collo c'è una placca di rame coperta di iscrizioni; riesci a malapena a decifrare qualche parola: «. . . Kornand, incaricato da . . . di ispezionare le gallerie . . . giura d'essere sempre vigile . . .» Dunque questo poveretto aveva l'incarico di sorvegliare questo settore della miniera! Se avesse

potuto immaginare la fine che lo attendeva... Trovi anche 2 pezzi d'oro in fondo ad una borsa ridotta a brandelli. Se vuoi, puoi tenerteli. Ora devi decidere se prendere il passaggio di destra (vai al **352**) oppure proseguire diritto (vai al **211**).

107

Spingi indietro il pugno destro mentre ti aggrappi alla corda con la sinistra: urti un corpo molle! Senti un gemito soffocato ed il fracasso di una caduta che termina con un tonfo! Chissà che cos'era quell'animale dal grido così strano? Non lo saprai mai, ma intanto te ne sei sbarazzato! Il movimento troppo brusco ha però messo a dura prova la corda. Lancia due dadi! Se il risultato è un numero pari, vai al **10**. Se è un numero dispari, vai al **394**.

108

Ripercorri la galleria in senso inverso lasciandoti scivolare giù per la discesa, e raggiungi nuovamente il lago sotterraneo. Ora dovrai attraversarlo un'altra volta! Se avevi indossato l'armatura e vuoi conservarla vai al **562**. Se non l'avevi presa o decidi di toglierla prima di attraversare, vai al **342**.

109

La porta della torre, benché sia spalancata, cigola leggermente appena l'attraversi. Ma se non l'hai neppure sfiorata! Senza dubbio il signore del luogo vuole impressionare i visitatori. Ma tu ne hai viste ben di peggio, e questa macabra messa in scena non basta di certo a scoraggiarti. Entri in una grande sala rotonda, completamente vuota, che occupa tutta la superficie interna della torre. Alla tua sinistra ci sono dei gradini che scendono nel sottosuolo, e in fondo alla stanza una scala a chiocciola in ferro battuto sale verso i piani superiori. Cosa vuoi fare:

Scendi lungo i gradini? Vai al **515**.
Risali la scala a chiocciola? Vai al **116**.

110

Raggiungi la riva a nuoto e riprendi fiato prima di alzarti in piedi; poi raggiungi l'entrata di una caverna di spettacolare grandezza, attraversata da diversi sentieri e gradinate. Improvvisamente l'aria risuona di grida rauche e furiose che non hanno nulla di umano! Senti che la tua meta è prossima e stringi prudentemente l'impugnatura della spada, pronto a tutto, poi avanzi coraggiosamente nella caverna. Vai al **453**.

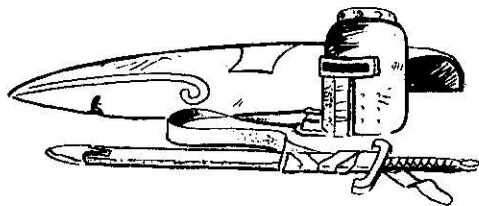
111

Ti getti contro questo ignobile bruto, ma il sorvegliante ha notato il tuo gesto e con un colpo di frusta ti imprigiona le caviglie e ti getta a terra; poi, approfittando del tuo svantaggio, ti prende a calci una gamba che si spezza con un rumore secco. Non riesci a trattenere un acuto grido di dolore! Hai perso 2 punti di Forza. Cerchi di bloccare la gamba con un paio di vecchie assi; la vista dei tuoi sforzi stuzzica ancor più il sadismo del tuo avversario che osserva le tue mosse ridendo divertito. Questo guardiano è così detestabile che meriterebbe la morte! Vuoi attaccarlo nonostante il tuo precario stato (vai al **570**) oppure tenti di ammansirlo mostrandogli il salvacondotto di Salomone (vai al **178**)?

112

L'esplorazione della cella non dà alcun risultato. Esci furibondo: se è già la terza cella che visiti, vai direttamente al **302**. Altrimenti, se desideri esplorarne un'altra, vai al **94** (solo se sei stato benedetto da un vecchio eremita o non hai stretto la mano ad un piccolo Folletto), o al **242** (in caso contrario), e scegli la prossima porta da aprire. Se decidi di lasciare questo luogo e rimetterti in cammino, vai al **496**.

113

Tagliato a metà dalla lama, il Verme giace esanime al suolo. Ormai conosci quale mistero celavano le buche! Vuoi proseguire lungo la galleria tenendo un'andatura normale (vai al **322**) o vuoi metterti a correre per uscire di qui al più presto (vai al **436**)?

114

Cammini a lungo senza vedere altro movimento che quello delle goccioline che cadono dalla volta di questa bassa galleria e la fuga dei piccoli insetti delle caverne, spaventati dalla luce della torcia. Il cupo colore delle pareti ha un effetto deprimente sul tuo umore; tendi l'orecchio alla disperata ricerca di qualche suono, ma invano . . .
Improvvisamente, l'alone irreale proiettato dalla torcia ti dimostra che ti eri sbagliato! Anche qui ci sono tracce umane! Quasi sotto i tuoi piedi si apre un pozzo che occupa tutta la larghezza della galleria. Dei pioli piantati nelle pareti affondano nell'oscurità. Getti un sasso nel pozzo, e poco dopo un'eco smisuratamente amplificata risale verso di te! È impossibile giudicare la profondità di questo condotto! Vuoi saltare oltre il pozzo, largo poco più di un metro? Allora vai al **257**. Se preferisci scendere nel pozzo, vai al **227**.

115

Atterri bruscamente sul blocco roccioso e perdi 2 punti di Vita a causa dello shock. Vai al **270**.

116

Sali i primi gradini della scala a chiocciola, che a quanto pare regge senza difficoltà il tuo peso: non percepisci la minima vibrazione, ma arrivato a metà strada la scala comincia ad oscillare a destra e a sinistra scricchiolando paurosamente, come se fosse scossa da una gigantesca mano invisibile! Getta due dadi: se il risultato è inferiore o uguale a 5, vai al **347**. Se è superiore o uguale a 6, vai al **569**.

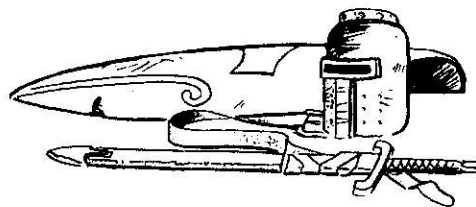
117

Il tunnel prosegue, desolatamente vuoto. Dopo parecchie centinaia di metri svolta a destra, e continua diritto ancora a lungo prima di raggiungere un'altra curva ad angolo retto, sempre verso destra. Hai le gambe letteralmente ricoperte di polvere e terriccio, e daresti tutto il tuo oro per un bagno caldo ed un comodo letto, ma respingi con forza questi pensieri deprimenti e continui la tua marcia. Parecchio tempo dopo l'ultima svolta, raggiungi finalmente una biforcazione: c'è una nuova galleria che svolta verso destra, mentre quella che hai seguito finora continua diritta. Osservi indeciso il bivio, quando un leggero

118 - *Accanto al pozzo è seduto uno Gnomo*

gocciolio attira la tua attenzione: alla tua sinistra c'è una larga pozzanghera melmosa. L'acqua cola dalla parete formando una larga macchia di umidità. Vuoi svoltare a destra (vai al **90**), continui diritto (vai al **533**) o tenti di scavare un passaggio nella parete umida sperando di trovare una via d'uscita da questa specie di labirinto (vai al **28**)?

118

Ti avvicini senza fiatare, cercando di distinguere meglio lo Gnomo. Noti che vicino ai suoi piedi c'è l'apertura di un pozzo che a quanto pare discende in verticale nelle profondità della miniera. Un sistema di corde e carrucole manovra una specie di elevatore destinato al trasporto di materiale e persone. Il congegno è piuttosto semplice, anche se ingegnoso. Probabilmente questo piccoletto ha l'incarico di azionare l'elevatore. Sei ormai a pochi passi da lui, ma lo Gnomo solleva lo sguardo e ti osserva maliziosamente. Getta due dadi: se ottieni 6 o più, vai al **198**; altrimenti vai al **254**.

119

Abbandoni l'esplorazione di questa galleria, che a quanto pare ospita solo prigionieri pericolosi, e torni sui tuoi passi raggiungendo la scala. Vai al **265**.

120

Entri tranquillamente nella caverna. In un batter d'occhio gli Uomini di Lava si alzano e ti vengono incontro: non sembrano aggressivi. Uno di essi si avvicina abbozzando una smorfia che per lui equivale certamente ad un sorriso di benvenuto. La sua voce ha il suono di una pietra passata al macinino. «Buon giorno, amico!» articola tendendoti la mano. Vuoi stringerla (vai al **326**) o preferisci tenere le distanze (vai al **488**)?

121

Stai camminando tranquillamente, quando all'improvviso uno strano suono proveniente da sinistra attira la tua attenzione. Sembra che qualcuno stia martellando furiosamente il terreno, avvicinandosi rapidamente. Vuoi aspettare un po' per vedere di cosa si tratta (vai al **507**) o preferisci continuare per la tua strada (vai al **263**)?

122

Ti guardi intorno, ma il refettorio si è riempito rapidamente . . . Ci sono solo due posti liberi: puoi scegliere se sederti accanto ad un Coboldo dall'aria patibolare (vai al **193**) o vicino ad un piccolo Goblin che ti sta divorando con gli occhi (vai al **141**).

123

Piombi in acqua sollevando alti spruzzi, e il tonfo si ripercuote ingigantito nella vasta caverna. Affondi per qualche metro nell'acqua, poi con qualche vigorosa bracciata raggiungi la superficie e respiri a pieni polmoni l'aria fredda e pura. Nuotando verso la riva ringrazi il cielo per averti fatto giungere vivo fin qui! Vai al **353**.

124

Hai appena il tempo di fare qualche passo prima che un dolore atroce ti attanagli la gamba. Crolli al suolo e rotoli nella melma percuotendoti rabbiosamente la coscia. Stringi i denti per non urlare, ma ormai non hai più scampo: i vermi sono penetrati troppo rapidamente sotto la pelle e non c'è più nulla da fare, si scaveranno un passaggio fino al cuore e lo divoreranno. Le tue sofferenze sono terribili; devi sperare che la morte giunga presto a liberarti . . .

125

Ti rimetti in marcia, lasciandoti dietro quei funghi che non ti ispiravano molta fiducia. La discesa si rivela più facile della salita, e ben presto esci dallo stretto budello. Eccoti di nuovo libero di proseguire lungo la galleria principale. Vai al **3**.

126

Un pesante drappo nero ostruisce improvvisamente il tuo campo visivo, come un taglio brutale con la realtà! Ti sembra di precipitare in un pozzo senza fondo per un tempo indefinibile; poi, in modo frammentario, cominci a riprendere coscienza. Eccoti nuovamente nella galleria all'interno della miniera, di fronte all'affresco. Il numero dei tuoi punti di Vita è lo stesso che avevi prima di essere assorbito dal dipinto, anche se al suo interno hai subito dei danni. Cosa vuoi fare adesso? Ti allontani dall'affresco (vai al **23**); o vuoi osservare la torre (vai al **460**), la scena di caccia (vai al **151**) o il duello tra i Draghi e il cavaliere (vai al **71**)?

127

Osservi il mercante che si allontana tra le rocce assieme alla sua mula, poi ti rimetti in marcia sul ponte sperando di non trovare altri imprevisti. Fortunatamente, riesci a passare senza altre difficoltà. Giunto sull'altro lato osservi il sentiero che si allontana serpeggiando tra i massi, diventando via via più ripido. La discesa si rivela difficile sia per te che per il cavallo, e rischi più di una volta di slogarti una caviglia incespicando sul terreno roccioso. Per fortuna il pendio si fa a poco a poco più dolce e raggiungi in breve il limitare di una fitta giungla. Senza dubbio è quella che avevi intravisto poco fa, e probabilmente non sei arrivato molto lontano da dove ti avrebbe condotto l'altra pista; questa volta devi proprio penetrare nella giungla. Rimonti quindi in sella e sproni il cavallo: hai una lunga esperienza di cavalcate nei boschi, e con un po' di fortuna riuscirai ad attraversare la giungla prima di notte. Vai al **103**.

128

Ti affidi alla tua indomabile volontà, sostenuto dal ricordo delle tue imprese passate e dei numerosi trionfi contro tutte le forze magiche che hanno tentato di impadronirsi della tua mente! Coraggiosamente disprezzi il dolore, ma per qualche secondo ti sembra che nulla riuscirà a spezzare l'attrazione dell'affresco. Poi improvvisamente i tuoi movimenti si fanno più agevoli ed il dolore che ti stringeva le tempie si arresta. Il tuo polso riprende un ritmo normale e la respirazione si fa regolare. Sei libero! La tua volontà ha trionfato ancora una volta. Volti le spalle all'inquietante opera d'arte senza il minimo rimpianto e ti rimetti in cammino lungo la galleria. Vai al **492**.

129

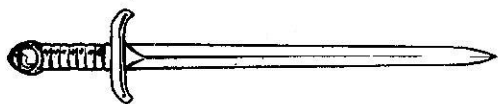
Seguendo l'indicazione dello Gnomo, salti nel cassoncino senza troppo entusiasmo. L'aspetto precario di questo rudimentale mezzo di trasporto ti inquieta parecchio, soprattutto perché non conosci la profondità del pozzo. Chissà per quanti metri sprofonda nella miniera . . . Ma non è più tempo di tergiversare, perché lo Gnomo ha azionato il meccanismo e ora stai scendendo in caduta libera! Sbatti qua e là contro le pareti rocciose, poi improvvisamente le corde si tendono con uno scricchiolio sinistro e l'elevatore si blocca. Grosse gocce di sudore ti imperlano la fronte e maledici di cuore lo Gnomo ed i suoi scherzi di cattivo gusto. Ad ogni modo, la tua discesa adesso continua in modo più regolare . . .
Rallenti un po' davanti all'ingresso di una galleria perpendicolare al pozzo, ma prima che tu abbia il tempo di lanciare un'occhiata al suo interno riprendi velocità. A poco a poco ti avvicini al fondo, e finalmente tocchi il suolo. Balzi giù dallo scomodo mezzo di trasporto e lanci un'occhiata verso l'alto: il cassoncino sta già risalendo verso il piccolissimo cerchio di luce in cima al pozzo. Anche se lo volessi non potresti più tornare indietro: sei nel cuore delle miniere di re Salomone! Vai al **92**.

130

Tiri fuori dalle tasche 2 pezzi d'oro e li getti al Coboldo. «E adesso dammi i remi!» ordini. Te li tende con un'alzata di spalle: «Hai ragione, amico. Bisognerebbe essere dei pazzi per offrire di più . . .» Poi sospira scoraggiato e sparisce nuovamente dietro il pilastro roccioso. Vai al **102**.

131

Due delle tue razioni di cibo si sono rovinate a causa del soggiorno forzato nell'acqua! Cancellale dal Registro d'Equipaggiamento. Tenti di ignorare i borbottii del tuo stomaco e osservi attentamente il paesaggio cavernoso che ti circonda. Non c'è traccia di altri pericoli, ma improvvisamente un bagliore metallico attira la tua attenzione: tra le rocce vicine c'è una splendida armatura, ancora scintillante malgrado giaccia abbandonata nella polvere. Noti anche l'ingresso di una galleria nel fianco della caverna. Cosa decidi di fare:

Indossi l'armatura e imbocchi la galleria?	Vai al **73**.
Infili l'armatura e cerchi un altro passaggio?	Vai al **344**.
Lasci lì l'armatura e imbocchi la galleria?	Vai al **575**.
Lasci perdere l'armatura e fai ritorno sui tuoi passi?	Vai al **480**.

132

Tenti un bluff con l'Orco: «Non ti darò un soldo!» tagli corto. «Bene, in questo caso» replica l'Orco punto sul vivo, «terrò per me le mie informazioni!» Poi si alza e lascia la tavola nonostante i tuoi sforzi per trattenerlo. Hai perso una splendida occasione per guadagnare delle informazioni preziose!
Vai al **158**.

133

Raccogli la borsa, curioso di sapere che tipo di monete usavano questi sovrani; ma appena la tua mano la sfiora, il cranio dello scheletro comincia a brillare ed emette un vapore purpureo! A quanto pare il tuo gesto ha risvegliato il guardiano di questo santuario! Se disponi di una fionda, vai al **234**, altrimenti vai al **571**.

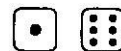
134

Ben presto noti un ammasso di ramoscelli intrecciati sulla sommità del picco roccioso che domina il paesaggio. Un vento violento ti frusta il volto e gli artigli della creatura antidiluviana ti torturano la carne. Giunto sopra il suo nido, il rettile volante ti lascia andare bruscamente. Cadi di schianto tra i frammenti di due uova di dimensione mostruosa e perdi 2 punti di Vita a causa dell'urto. Getta due dadi: se ottieni 5 o meno, oppure se ti rimangono meno di 4 punti di Vita, vai al **390**; in caso contrario vai al **235**.

135

Sollevi la spada pronto a fronteggiare l'attacco dell'Uomo-Uccello il quale, vedendo la tua reazione aggressiva, si getta senza esitazione su di te con un grido rauco, gli artigli protesi.

Uomo-Uccello	Forza 11	Vita 10

Se in un momento qualsiasi del duello scendi sotto i 3 punti di Vita, vai al **126**. Se esci vincitore dallo scontro, vai all'**80**.

136

Hai appena messo le mani sull'oggetto della tua cupidigia, quando un rumore improvviso ti fa sussultare! Ti giri di scatto, come un ladro sorpreso a rubare. Vai al **372**.

137

Tiri fuori dalla bisaccia la perla nera che avevi trovato nella stanza precedente. Un largo sorriso illumina immediatamente il volto del fantasma. «Quale sfavillante bellezza!» esclama. «Sicuramente è molto preziosa . . . Sei disposto a separartene per salvare la mia anima?» Qual è la tua reazione?

Fai ciò che ti chiede il fantasma e schiacci la perla?	Vai al **177**.
Rifiuti ostinatamente di separarti da un così bell'oggetto?	Vai al **391**.
Attacchi l'apparizione per fargli capire che tale proposta è indegna della tua considerazione?	Vai al **525**.

138

Fai girare prima la ruota grande e poi la piccola verso destra. Capisci subito di aver fatto una mossa sbagliata, perché il metallo della porta si riscalda rapidamente in modo insopportabile. Devi agire senza perdere un secondo o ti procurerai delle spaventose bruciature! Se decidi di lasciar andare la porta, vai al **554**. Se scegli questo momento per mettere alla prova i poteri dell'Occhio Magico, vai al **251**.

139

Distingui una forma biancastra che, rapida come il fulmine, si precipita su di te. Non riesci ad evitarla, ed il terribile morso del Verme delle Caverne ti lacera il viso. Getta un dado e sottrai il numero ottenuto dal tuo punteggio di Vita. Ora devi fronteggiare il tuo assalitore.

Verme delle Caverne	Forza 6	Vita 9

Se riesci ad annientarlo, vai al **194**.

140

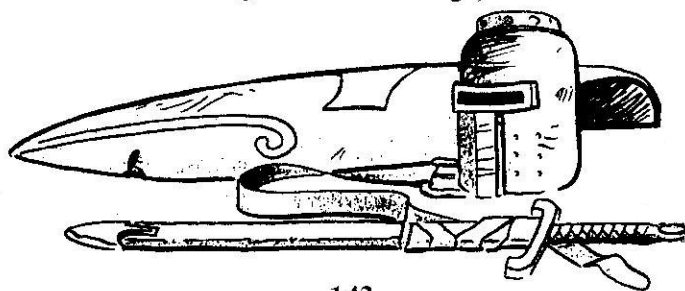
Con il cuore che ti martella nel petto corri più veloce che puoi, senza tentare di evitare le stalattiti che cadono attorno a te e si schiantano al suolo. L'onda d'urto si propaga nella caverna a una velocità terrificante. Fortunatamente nessuna delle rocce aguzze ti colpisce! Schivi abilmente le schegge di pietra e raggiungi la meta agognata: l'entrata del tunnel sull'altro lato della caverna. Vai al **517**.

141

Il Goblin non ti toglie gli occhi di dosso neppure per un istante. Ogni volta che incroci il suo sguardo hai l'impressione di vederlo tremare di paura, ma nonostante ciò ti sorride. «Non ti ho mai visto da queste parti» dice infine con voce belante. «Sei di certo nuovo! Con quei muscoli, devi essere davvero un minatore straordinario!» Evidentemente non ha mai visto un umano e, curioso, ti fa scivolare una mano sul braccio per tastare la solidità dei tuoi bicipiti. Emana un odore veramente sgradevole.
Vuoi cambiare tavolo (vai al **392**) oppure, irritato da questo Goblin troppo ossequioso ed invadente, dai libero sfogo al tuo cattivo umore e gli insegni a mantenere le distanze (vai al **43**)?

142

Appena riprendi il cammino attraverso la giungla una strana sensazione ti pervade la mente. Senti una specie di pizzicore alla nuca, e saresti pronto a giurare che qualcuno ti sta osservando! Ti fermi di colpo e osservi attentamente il paesaggio intorno a te, tentando di penetrare con lo sguardo l'ombra muschiosa della fitta vegetazione. Un'improvvisa agitazione scuote i rami, e dei visetti tatuati e dipinti a colori vivaci sbucano tra le foglie. Pigmei! Sono armati con archi e cerbottane, ma a giudicare dall'espressione dei loro volti non hanno intenzione di attaccarti. E se invece aspettassero un tuo momento di disattenzione per farlo?

Se vuoi tentare di parlare con loro, vai al **334**. Se decidi di attaccarli per avere il vantaggio della sorpresa, vai al **493**. Se scegli di darti alla fuga, vai al **421**.

143

Una corrente d'aria proveniente dall'alto ti colpisce il volto. Alzi la testa e vedi un passaggio verticale che si apre nella volta della galleria. Ci sono dei pioli fissati alle sue pareti, ma questo pozzo sembra destinato unicamente alla discesa, perché il primo piolo che riesci a distinguere è troppo alto per poterlo raggiungere da qui. Con un'alzata di spalle, ti rimetti in marcia e vai al **121**.

144

Cammini per qualche decina di metri senza vedere nulla, poi la luce vacillante delle torce fissate alle pareti ti rivela la presenza di due stretti pozzi verticali nella volta della galleria. Socchiudendo gli occhi, scorgi una serie di pioli di ferro, ma a giudicare dall'altezza a cui cominciano i pioli questi pozzi vengono utilizzati solo per la discesa! Prima di passarci sotto, verifichi attentamente che non ci sia qualcuno in agguato al loro interno, pronto a gettarsi su di te. Vai al **510**.

145

Offri allo Gnomo un compenso per i suoi servigi. Riflette per qualche secondo, poi alza le spalle. «Dopo tutto» dice con voce chioccia, «se ci tieni tanto a mettere fine ai tuoi giorni, sono affari tuoi! . . . Dammi 10 pezzi d'oro e ti farò scendere nel fondo della miniera!» L'avidità di questo Gnomo ti indigna profondamente. Vuoi pagare lo stesso questa somma esorbitante (vai al **215**) o lo attacchi per dimostrargli che non si ricatta impunemente un emissario di Salomone (vai al **505**)?

146

Ti infili prudentemente nella grotta di sinistra. La luce della torcia ti permette di distinguere le pareti: questo posto è molto meno umido degli altri sotterranei. Una miriade di ragni inoffensivi, di tarsi dai grandi occhi e di altri animaletti di varie specie vi hanno trovato un rifugio gradevole . . . per loro, naturalmente; tu invece ci penseresti due volte prima di dormire qua dentro, visto che la sporcizia vi regna sovrana! Ad ogni modo nessuno ti obbliga a restare qui, grazie a Dio. Alcuni ospiti della grotta invece

146 - *Ad un tratto qualcosa scende rapidissimo dalla volta: Vampiri!*

non vogliono che tu te ne vada, e ti tagliano rapidamente la ritirata: sono quattro Vampiri africani, enormi pipistrelli che si scagliano su di te in un turbinare d'ali. Devi affrontarne due alla volta, sommando il loro totale di Forza prima di calcolare la loro Forza d'Attacco, come se fossero una sola creatura. I quattro pipistrelli hanno tutti lo stesso punteggio di Forza e Vita.

Ciascun Vampiro	Forza 4	Vita 8

Se riesci a sterminarli, vai al **518**.

147

Sfiori la pergamena con molta cautela, ma appena vi appoggi le dita il cranio dello scheletro si illumina e sprigiona un vapore purpureo. A quanto pare il tuo gesto ha messo in allarme il guardiano di questo santuario! Se disponi di una fionda, vai al **234**; altrimenti vai al **571**.

148

Hai posto fine all'esistenza di questo atroce parassita dell'umanità! La Ghul giace a terra in una pozza di sangue dall'odore nauseabondo: ormai non potrà più causarti fastidi. Ispezioni la cella, ma non trovi nulla che possa interessarti. Un po' deluso esci nuovamente in corridoio; cosa farai adesso?

Lasci perdere le altre porte e torni alla scala?	Vai al **119**.
Raggiungi la porta successiva e la apri?	Vai al **214**.

149

In fondo alla grotta dell'Imitatore c'è una piccola scala che sprofonda nell'oscurità. Puoi scegliere tra questa strada e l'insidioso cornicione, così scivoloso: cioè non hai scelta! Scendi quindi lungo i gradini muschiosi, facendo attenzione a non mettere un piede in fallo e ben presto sbocchi in una caverna di enormi dimensioni. Dal fondo di quest'antro si leva un coro di grugniti e grida selvagge. Senti di essere ormai prossimo alla tua meta, ed avanzi coraggiosamente stringendo l'impugnatura della spada. Vai al **453**.

150

Ti insinui senza far rumore in uno dei piccoli tunnel trasversali alla tua sinistra e ti appiattisci contro la parete. I tuoi occhi penetranti spiano l'arrivo dei misteriosi visitatori: trattieni il respiro, la mano contratta sull'impugnatura della spada, ma quando un gruppo di minatori passa fischiettando tiri un sospirone di sollievo. Sono sette Gnomi dai berretti colorati e dalle lunghe barbe. Non sembrano tanto giovani, e sono sicuramente ormai molti anni che passano la vita a scavare la roccia alla ricerca di diamanti. Ormai rassicurato, esci dal tuo nascondiglio; vai al **61**.

151

Fissi la tua attenzione sulla scena di caccia. Una tribù di indigeni più alti dei Watussi, e armati di giavellotti che sembrano ridicoli fuscelli a confronto con la mole dell'avversario, cacciano un gigantesco elefante dalle larghe orecchie. Da vicino il dipinto è talmente realistico che hai l'impressione di vedere i movimenti dei cacciatori e di udire i barriti furiosi della bestia. Improvvisamente qualcosa ti sorprende: ti volti bruscamente . . .
Non sei più in una galleria, ma all'aperto. Il dipinto ti ha assorbito! Non hai il tempo di riflettere sull'assurdità di questa situazione, perché il grande pachiderma carica dritto su di te. Se non reagisci alla svelta verrai calpestato a morte. Vuoi fare un balzo di lato per evitare l'animale (vai al **499**), tenti di colpirlo con la spada (vai al **318**), oppure vuoi usare il potere dell'Occhio Magico per distruggerlo (vai al **506**)?

152

La custodia metallica abbandonata davanti ad uno dei sovrani fossilizzati ti attira. È fatta di metallo satinato ed è sigillata alle due estremità. Rigiri l'astuccio tra le mani finché non trovi il meccanismo d'apertura e lo azioni, facendo scivolare fuori il contenuto: una pergamena scritta in caratteri antichi. Decifrandola, capisci che riporta due formule magiche, e puoi davvero ritenerti fortunato che un simile tesoro non fosse protetto da qualche runa di maledizione!
Ora hai due sortilegi a tua disposizione: il primo ti permetterà di pietrificare un essere vivente. Il secondo ha la proprietà di trasformare in legno una certa quantità di pietra. Se desideri portare con te questa pergamena, prendine nota sul Registro d'Equipaggiamento. Ora puoi rimetterti in marcia (vai al **203**) oppure esaminare qualche altro oggetto, se non lo hai già fatto:

La pergamena?	Vai al **218**.
La borsa?	Vai al **425**.
Lo scrigno?	Vai al **170**.

153

Dopo aver percorso un centinaio di metri ti arresti di botto! Uno spettacolo stupefacente si presenta ai tuoi occhi sul lato destro della galleria: la parete sembra gonfiarsi, soffiando per liberare una specie di grossa sfera provvista di tre braccia e due gambe. Affascinato, osservi questa massa di pietra semovente . . . E capisci che si tratta di un essere vivente! La sua pelle ha il colore della roccia ed il suo viso è attraversato da una bocca enorme che sovrasta un paio di occhi iridati. Questa creatura sembra avere il potere di attraversare le pareti, a meno che non si limiti ad inghiottirle! Questo strano essere appartiene infatti alla razza dimenticata dei Vorax, che si nutrono di pietra. Blocca completamente il passaggio, impedendoti di proseguire, ma non sembra nutrire intenzioni ostili. Se vuoi prendere l'iniziativa ed attaccarlo, vai al **577**. Se preferisci fare appello ai poteri dell'Occhio Magico, vai al **250**. Se invece vuoi attendere immobile vai al **458**.

154

Ti avvicini al prigioniero: «Come ti chiami?» azzardi, ma non ottieni risposta. Il suo sguardo è vuoto, inespressivo, e ti rendi conto improvvisamente che il suo spirito ha abbandonato da lungo tempo questo corpo incatenato per altri orizzonti. Abbandoni questo sciagurato alla sua sorte ed esci (vai al **112**).

155

Lasci perdere il buffone e lo mandi a quel paese senza tanti complimenti. «E fa in modo di non trovarti più sulla mia strada, bifolco!» esclami. Un sorriso malvagio contorce il volto di Facelina, sicuro di essere fuori pericolo; ma prima che abbia il tempo di fare un passo, lo sciamano, ancora a terra, punta l'indice vendicativo e pronuncia alcune parole che non riesci ad afferrare. Doveva essere un incantesimo davvero potente, perché quello che sta fuggendo non è più un buffone, ma un villoso scimpanzé. Inaspettatamente, lo sciamano si è fatto giustizia da solo! Vai al **400**.

156

Senza altri indugi spieghi il motivo della tua presenza qui, e tutte le vicende che ti hanno spinto in questa zona della miniera. «Ci è impossibile aiutarti a ritrovare la strada, mio signore!» dice tristemente il primo. «A dire il vero, non abbiamo mai lasciato questa caverna! Per noi qualsiasi temperatura inferiore a questa sarebbe disastrosa. Moriremmo all'istante, assiderati». Fai il nome di Salomone. «Un tempo abbiamo servito uno dei suoi antenati, come guardiani delle sue ricchezze. Ma un giorno abbiamo mancato di saggezza accogliendo tra noi un uomo di cui non sapevamo nulla. La sua aria onesta ci aveva tratto in inganno, e lui ne ha approfittato per fuggire con una parte del tesoro. Ad ogni modo la sua cupidigia lo ha perduto: è stato ripreso e decapitato sulla pubblica piazza, ma la nostra colpa non fu minore per questo, ed il re usò i suoi poteri occulti per trasformarci in ciò che vedi adesso. Ci ha reso immortali, ma a cosa può servire la vita se l'anima non trova riposo? Durante tutti questi anni il nostro rimorso è cresciuto smisuratamente, ma come possiamo farlo sapere al re?» L'Uomo di Lava si interrompe un istante, pensieroso. «Mio signore, quando farai ritorno da Salomone intercederai a nostro favore? Gli chiederai di annullare la maledizione che ci colpisce?»

Sinceramente commosso dal racconto dell'Uomo di Lava e dalla sventurata sorte di questi esseri che un tempo erano umani, prometti di chiedere perdono per loro al sovrano . . . se uscirai vivo dalle miniere! I due umanoidi si prosternano ai tuoi piedi, colmi di riconoscenza; poi uno di loro sposta una roccia semifusa rivelando l'ingresso della galleria che è la continuazione di quella che ti ha portato fin qui. Dopo un ultimo addio agli Uomini di Lava, ti infili nel passaggio e ben presto raggiungi una zona più fresca dove si respira più facilmente. Vai al **348**.

157

Un miracolo! Solo l'intervento divino può averti salvato: senza cotta di maglia e senz'armi sei riuscito a sconfiggere la Morte Bianca, il mostro che terrorizzava ormai da anni tutti i minatori dell'Africa! Oggi hai veramente meritato quel titolo di eroe che tanti ti attribuiscono. Vai al **578**.

158

L'Orco si allontana. Noti con disappunto che la maggior parte dei minatori ha già finito di mangiare e ti alzi anche tu, visto che restare tutto solo in questo refettorio non ti sembra molto utile. Hai quasi raggiunto la porta quando una divertente scenetta attira la tua attenzione, facendoti fermare: da una fontana incastrata nella roccia, che non avevi notato prima, esce un liquido chiaro. Visto il colore leggermente ambrato, capisci che non è acqua! Via via che finiscono il pasto, i minatori si raccolgono lì attorno, spingendo e imprecando, e fanno a gara per bere raccogliendo il liquido nel palmo sudicio delle mani. Compiuto il rituale, si allontanano rinfrancati con un'espressione beata dipinta sul volto. Vuoi imitarli (vai al **410**) o preferisci non correre rischi ed esci senza bere (vai al **217**)?

159

L'unico modo per capire come funziona il meccanismo della porta è provare! Devi affidarti al tuo intuito, e decidi di girare:

La grande ruota verso destra e la piccola verso sinistra?	Vai al **470**.
La grande ruota verso sinistra e la piccola verso destra?	Vai al **341**.
Entrambe le ruote verso sinistra?	Vai al **68**.
Entrambe le ruote verso destra?	Vai al **138**.

160

Il tunnel prosegue per un centinaio di metri prima di svoltare nuovamente a destra. Fai ancora cento metri, e questa volta giri a sinistra. Ora prosegui nuova-

mente nella direzione iniziale. Il terreno è umido sotto i tuoi piedi, e decine di piccoli ragni corrono via alla cieca, messi in fuga dalla tua presenza. All'improvviso arrivi ad una biforcazione: il tunnel che stai seguendo prosegue diritto per un bel po', ma c'è un'altra galleria sulla sinistra, perpendicolare a questa. Cosa vuoi fare? Se prosegui diritto, vai al **97**. Se decidi di girare a sinistra, vai al **275**.

161

Guidi il cavallo e la mula attraverso gli alberi e i rovi, dritto nel cuore della giungla più fitta che tu abbia mai visto in vita tua. I rami si intrecciano così strettamente che la luce del sole vi penetra a malapena. Quest'oscurità muschiosa cela sicuramente più di un'insidia! Inspiri l'aria umida e grassa, carica di odori esotici. Attorno a te risuonano centinaia di rumori strani e fugaci: fruscii, cinguettii, grida, fischi. Ne riconosci alcuni, ma gli altri suonano così estranei che non osi neppure dare loro un nome . . . Ad un tratto, un rumoretto secco ti fa sussultare. Una piccolissima freccia si pianta nella scorza di un albero, a due dita dalla tua testa. Ti giri bruscamente e osservi stupito decine di piccoli volti dipinti a colori vivaci che sbucano qua e là tra i cespugli. È un'intera tribù di Pigmei, con gli archi e le cerbottane pronti a colpirti a morte. Una sola occhiata è sufficiente a farti capire che sei circondato.
Vuoi gettare le armi in segno di resa (vai al **185**) oppure sguaini la spada e carichi tentando di aprirti un passaggio nella foresta (vai al **493**)?

162

Punti l'Occhio Magico sulla creatura di pietra, e subito ne scaturisce una luce fiammeggiante che si intensifica fino a trasformarsi in un raggio scarlatto che centra in pieno il Golem. Un'aria sorpresa si dipinge sul volto della creatura di pietra, poi esplode in mille pezzi, polverizzata dal raggio. Alzi le braccia per proteggerti dalle minuscole schegge. Non ti è occorso molto tempo per trionfare su questo mostro! Ricordati che ora non potrai più usare l'Occhio Magico per il resto di questa avventura. Vai al **75**.

163

Imbocchi la scala, provando la solidità di ciascun gradino prima di appoggiarvi il piede. Dopo una lunga serie di gradini muschiosi, raggiungi l'entrata di una caverna dalle dimensioni impressionanti. Uno sconvolgente concerto di grida rauche e minacciose che non hanno nulla di umano risuona nell'aria. Senti confusamente che finalmente hai raggiunto la tua meta! Con la mano stretta sull'impugnatura della spada, pronto a sguainarla al primo segnale d'allarme, avanzi senza esitare. Vai al **453**.

164

Salti nell'elevatore che serve questa zona della miniera, poi con la spada colpisci di piatto la leva che aziona il meccanismo di discesa. Precipiti in caduta libera! Deglutisci a vuoto, sperando di non aver commesso un tragico errore, ma poi facendo pressione sulla corda riesci a rallentare un po' questo movimento incontrollato! Lancia due dadi: se ottieni 4 o meno, vai al **195**. Se ottieni un risultato compreso tra 5 e 8, vai al **345**. Se ottieni 9 o più, vai al **256**.

165

Il capo delle guardie dall'elmo piumato ti interroga bruscamente: «Chi sei, straniero? Cosa vieni a fare qui?» Tiri fuori fieramente il lasciapassare di re Salomone e glielo porgi. Il soldato gli dà un'occhiata sospettosa, poi, rassicurato sul tuo conto, ordina ai suoi uomini di abbassare le lance e finalmente tiri un sospiro di sollievo. Vai al **459**.

166

Ti affacci ad una delle buche più vicine. A quanto pare questi orifizi penetrano profondamente nella parete. Socchiudendo gli occhi, riesci a distinguere una forma bianca arrotolata sul fondo della buca, ma prima che tu abbia il tempo di capire che cos'è, la vedi precipitarsi contro di te. È troppo rapida e non riesci ad evitarla: vieni morso in piena faccia da un orribile Verme delle Caverne a cui hai interrotto un sonnellino. Lancia due dadi e somma i risultati, poi dividi per due arrotondando all'intero inferiore. Questo numero è il danno che devi sottrarre dal tuo punteggio di Vita. Ora devi combattere contro il Verme che schizza via rapidissimo da una buca all'altra.

Verme delle Caverne	Forza 6	Vita 9

Se riesci a sbarazzartene, vai al **113**.

167

Sbarazzi il nido dai cadaveri dei rettili volanti preistorici e dai frammenti di gusci d'uovo; poi esci dal nido e spingi via l'ammasso di ramoscelli che lo sostengono, lasciandolo in equilibrio. Basterebbe una spinta leggerissima per farlo cadere giù. Balzi velocemente nel nido, annullando il delicato equilibrio che gli avevi dato e scivoli giù per il pendio ad una velocità fenomenale: devi aggrapparti con tutte le tue forze al bordo del nido per non essere sbalzato fuori. Vai al **417**.

168

Con un ultimo, potente colpo hai decapitato il Guerriero folle! La testa troncata di netto rotola nella polvere della cella. Osservi la stanza, ma non c'è nulla che possa servirti, neppure un'altra uscita. Un po' deluso, fai ritorno nella galleria. Adesso vuoi:

Tornare sui tuoi passi e raggiungere la scala?	Vai al **119**.
Proseguire ed aprire la porta successiva?	Vai al **566**.

169

Ce l'hai fatta per un soffio: il pachiderma ti passa accanto senza toccarti! Ti rialzi, sorpreso per essere riuscito ad evitare questo pericolo, e lanci un grido d'incoraggiamento ai cacciatori neri; ma nello stesso istante due di essi si gettano contro di te. Evidentemente non tollerano la tua intrusione nel loro territorio! Tenti di pacificarli con qualche spiegazione, ma nulla riesce a calmarli: dovrai batterti con questi due guerrieri scatenati! Considerali come un unico avversario, sommando il loro punteggio di Forza pri-

ma di lanciare i dadi per calcolare la loro Forza d'Attacco.

1° Guerriero	Forza 7	Vita 10
2° Guerriero	Forza 8	Vita 9

Se nel corso del combattimento scendi sotto i 3 punti di Vita, vai al **126**. Se sconfiggi i due guerrieri, vai al **512**.

170

Ti sporgi per osservare il cofano appoggiato sulla larga tavola, e lo studi attentamente per vedere se cela qualche trappola. Sollevi lentamente il coperchio con la punta della spada ma nessuna freccia o pugnale scatta per colpirti. Alla tua vista si offre un cuscino di velluto verde smeraldo, sul quale doveva riposare un tempo un magnifico oggetto di cristallo. Ma di quella che probabilmente era la statuetta di un pavone dalle piume di cristallo, non restano che alcuni frammenti traslucidi. Rattristato dall'esito sfortunato della vicenda stai per voltare le spalle al cofano, ma una scintilla di luce cattura il tuo sguardo: sposti i frammenti di cristallo e scopri una bellissima perla nera, probabilmente di grande valore. Se desideri prenderla, segnala sul Registro d'Equipaggiamento. Ora puoi rimetterti in cammino (vai al **203**) oppure, se non lo hai già fatto, puoi esaminare gli altri oggetti:

La pergamena?	Vai al **218**.
La borsa?	Vai al **425**.
L'astuccio metallico?	Vai al **152**.

171

Il mostro adulto non sarà di ritorno prima dell'alba, pensi, e ti addormenti rapidamente. Hai una fortuna sfacciata, infatti nessuno viene a disturbare il tuo sonno e riguadagni 2 punti di Vita. Vai al **223**.

172

Prosegui schiacciando senza rimorsi i funghi che non ti ispirano alcuna fiducia. Il tuo nervosismo cresce ulteriormente quando vedi che il passaggio si restringe sempre più finendo davanti ad una parete cieca. Colpisci rabbiosamente la parete con la spada e ti accorgi che il diaframma di terra è molto sottile. Se decidi di tornare indietro, vai al **398**. Se invece scegli di attraversare la parete, vai al **298**.

173

«Come al solito!» risponde l'Orco. «Che domanda idiota!» Poi, malgrado i tuoi sforzi per trattenerlo, si alza e si allontana rapidamente. Hai perso una splendida occasione per procurarti delle informazioni. Vai al **158**.

174

Camminando con cautela avanzi lungo la parete destra della piccola sala, ma all'improvviso metti un piede in fallo e cadi contro una trave tarlata, precipitando poi a terra in una nuvola di polvere. L'onda d'urto si propaga in tutta la sala scatenando un nuovo crollo. Fortunatamente sei addossato al muro ed eviti per un pelo di essere seppellito: perdi solo 2 punti di Vita. Appena la frana cessa e la polvere si deposita al suolo, ti rimetti in marcia raddoppiando in prudenza e raggiungi finalmente l'altro capo della sala. Vai al **9**.

175

Togli una razione di cibo dalla bisaccia e la mastichi in silenzio. Se è il primo pasto della giornata, riguadagni 2 punti di Vita; se invece hai avuto l'occasione di mangiare in precedenza, ne riguadagni 1 soltanto. Vai al **380**.

176

Nel giro di qualche secondo il tavolo si riempie. Un Orco dalle larghe spalle viene a sedersi accanto a te spingendo da parte gli altri minatori. Dalla frusta che porta appesa alla cintura indovini che si tratta di uno dei sorveglianti di questo settore. Il suo piatto contiene una brodaglia poco invitante nella quale galleggia un pezzo di carne rinsecchita. Vai all'**8**.

177

Con la morte nel cuore schiacci sotto il tallone la splendida perla nera, che si frantuma in mille minuscole schegge. In fondo al tuo animo sei convinto che questo è lo scopo per cui il Signore te l'ha fatta trovare. Lo spettro sorride nuovamente. «Grazie, amico. Hai rotto la maledizione che mi incatenava, ed io non mi dimostrerò ingrato. Scendi questa scala: quando raggiungerai un incrocio, non prendere né la strada di sinistra né quella di destra, poiché sono entrambe disseminate di trappole mortali. Quello che cerchi si trova dritto davanti a te! Addio, approfitto della mia nuova libertà! Buona fortuna!» E detto questo, il fantasma svanisce nel nulla. Scruti negli angoli più nascosti della stanzetta, ma è proprio scomparso. Non ti resta che seguire le sue indicazioni. Vai al **350**.

178

La gamba spezzata e la fatica ti tolgono qualsiasi speranza di vittoria in combattimento, e decidi quindi di ammansire il sorvegliante. «Non sono un minatore! Sono un inviato di . . .» Ma non hai neppure il tempo di finire la frase che, ad un cenno del colosso, una dozzina di minatori si gettano su di te, riducendoti all'impotenza. In un batter d'occhio ti incatenano le caviglie e ti mettono un piccone tra le mani. È troppo tardi per fare qualcosa: nel corso dei prossimi mesi tenterai di dimostrare ai tuoi grotteschi compagni la tua identità, ma ti scambieranno per pazzo e non ti presteranno alcuna attenzione. La tua gamba non si rimetterà più a posto e finirai i tuoi giorni in fondo alla miniera, storpio e incatenato ai vagoni di minerale. La tua avventura finisce qui!

179

Ad un tuo ordine, l'Occhio Magico si arrossa e libera un raggio di energia che colpisce in pieno la Morte Bianca. Un orrendo odore di carne carbonizzata riempie immediatamente la caverna. Ferito a morte il mostro cade in ginocchio, poi crolla a terra, immobile. Nella caverna cade un silenzio di tomba, come se tutti gli animali presenti attendessero che il loro dio si manifestasse per portare quella creatura in cielo. Hai fatto bene a conservare intatto il potere sovrannaturale dell'Occhio fino alla fine del tuo viaggio, perché grazie a lui hai appena sconfitto la Morte Bianca! Vai al **578**.

180

Cammini ancora per qualche metro ed improvvisamente la luce del giorno ti colpisce gli occhi. Sbuchi davanti alle statue dei tre arcangeli uscendo dalla

galleria centrale: sei tornato al punto di partenza! Vuoi rimetterti in marcia prendendo la galleria di sinistra (vai al **24**) o quella di destra (vai al **509**)?

181

Hai raggiunto una caverna naturale di dimensioni impressionanti. Stupefatto osservi l'immensa grotta sotterranea: un manto d'acqua liscia come l'olio ne ricopre il fondo da un lato all'altro. Per il momento sei in piedi su uno spuntone roccioso, ma se vuoi attraversarla dovrai bagnarti i piedi. L'acqua dona a questa sala una colorazione azzurrina, e la strana luce emanata dal lago si rifrange in una moltitudine di riflessi iridati. Ti sporgi per studiare la superficie dell'acqua un po' più da vicino. Malgrado la leggera luminosità, hai l'impressione che qualcosa di scuro si muova sul fondo. Vuoi tentare di attraversare la distesa d'acqua, costi quel che costi? Vai al **278**. Oppure vuoi tornare sui tuoi passi e cercare un altro passaggio? Vai al **498**.

182

Saggi prudentemente il primo piolo prima di appoggiarti con tutto il tuo peso. Questa scala rudimentale sembra abbastanza solida, e ti decidi a calarti nel pozzo arrivando in breve ad una ventina di metri di profondità. Lancia due dadi: se ottieni 11 o 12, vai al **513**; altrimenti vai al **283**.

183

Togli le monete d'oro dalla bisaccia e le tendi al Vorax, che in un istante le inghiotte! Evidentemente per lui questo era solo un antipasto, perché subito stacca un pezzo di roccia dalla parete e lo mastica allegramente. Finalmente, dopo un sospiro soddisfatto, si volta verso di te: «Tutto qui? Sei davvero un poveraccio, ma oggi sono di buon umore. Forza, puoi passare!» E come se si fosse già dimenticato di te, ricomincia a scavare e inghiottire sparendo in un batter d'occhio nella parete rocciosa. Vai al **416**.

184

Punti rapido l'Occhio Magico che ti ha donato Antarsis sul mollusco gigante, e subito ne fuoriesce un raggio scarlatto che trancia letteralmente in due la conchiglia dell'ostrica! È stata una facile vittoria, peccato però che la perla gigante racchiusa nell'ostrica si sia rovinata completamente. Ma in questo momento ti sembra preferibile aver perduto la ricchezza piuttosto che la vita! Riesci a muovere nuovamente la gamba. Non dimenticare che non potrai più servirti dell'Occhio Magico fino alla fine di questa avventura. L'ostrica ti sembra piuttosto appetitosa, ora che è priva della conchiglia; se desideri divorarne un pezzo per ritrovare le forze, vai al **237**. Se preferisci nuotare subito fino alla riva del lago, vai al **353**.

185

Controvoglia getti la spada e alzi le braccia, tenendo le mani bene aperte perché i Pigmei non abbiano dubbi sulle tue intenzioni. Tre ometti si avvicinano

prudentemente, ti fissano perplessi, ed infine uno di loro raccoglie la tua spada (pesantissima per lui) e la porta al guerriero acconciato con le piume più sgargianti, sicuramente il loro capo. «Il grande Salomone ricompenserà riccamente i suoi fedeli guerrieri!» esclama. «Quando gli consegneremo questo spregevole trafficante d'avorio, la sua gioia sarà grande!» Comprendi in un lampo che Achab aveva rubato questo avorio! La sua mula ha tratto in inganno i Pigmei! Vorresti provare la tua innocenza, ma appena apri bocca un violento colpo alla nuca ti mette fuori combattimento. Il tuo ultimo pensiero prima di piombare nell'incoscienza è che la cupidigia è una pessima consigliera . . . Vai al **438**.

186

Risali a fatica una sessantina di gradini scivolosi prima di arrivare ad una botola che blocca il passaggio. Punti la schiena contro la scala e tenti di aprirla, ma resta ben sigillata, e per peggiorare la situazione in questo budello sta cominciando a mancare l'aria. Ridiscendi affannosamente facendo attenzione a non scivolare. Quale galleria vuoi seguire adesso:

Quella da cui sei arrivato, che prosegue proprio di fronte a te?	Vai al **253**.
Lo stretto passaggio di sinistra?	Vai al **230**.
Lo stretto passaggio di destra?	Vai al **439**.

187

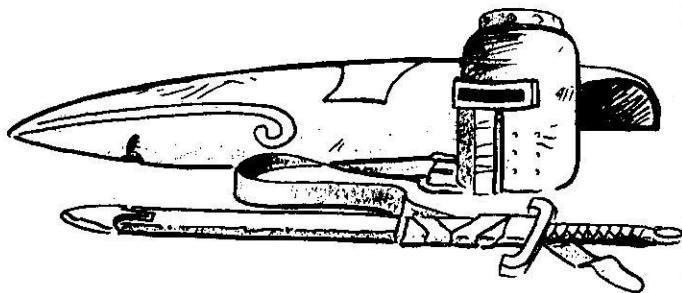
Spieghi al vecchio le ragioni ufficiali e ufficiose della tua presenza in questo dedalo di corridoi. «Ho sentito parlare della Morte Bianca . . .» risponde. «Ma non l'ho mai vista e non saprei proprio dirti a cosa assomiglia. Quanto a quest'uomo, Nikanor, non lo conosco! Invece, posso aiutarti ospitandoti nel mio modesto alloggio per la notte. Ho poco da offrirti, ma ad ogni modo sarà più comodo che dormire nel bel mezzo di una galleria . . .»
Se accetti la sua offerta, vai al **26**; altrimenti vai al **529**.

188

Appoggi a terra la pesante barra di piombo che bloccava la porta ed apri. Non c'è niente in questa cella, tranne una splendida spada appoggiata contro una parete! Senza dubbio è stata dimenticata qui da qualche guardia. Se sei disarmato, o possiedi una vecchia spada arrugginita, ti sarà di certo molto utile! In questo caso aumenta di 1 punto la tua Forza finché la userai e vai al **112**.

189

Apolongo ti guida alla sua casa. All'interno ci sono molti oggetti considerati magici dai Pigmei: statuette di legno, vari esemplari di pianticelle e radici, pelli e ossicini di animali. Non avevi mai visto prima d'ora un simile ammasso di feticci e cianfrusaglie. Lo sciamano parla con tono così persuasivo che quasi ti dimentichi che tutto questo non è che superstizione. Apolongo accende un piccolo braciere e vi sparge sopra una manciata di polvere vegetale, che spande tutt'intorno una nuvola di fumo dall'odore acre e stordente.

«Siediti, viandante» dice. «Ho letto alcuni dei tuoi pensieri, e so qual è lo scopo del tuo peregrinare. Non posso indicarti la strada per ciò che tu cerchi, ma i miei poteri mi permettono di aiutarti. Quando ti troverai davanti ad una robusta porta, la cui apertura è azionata da due ruote di grandezza diversa, gira la piccola verso sinistra e la grande verso destra e la porta si aprirà . . .»
Prendi nota mentalmente delle indicazioni dello sciamano. I poteri di quest'uomo sembrano reali. Lo ringrazi calorosamente e lasci la sua capanna per concederti finalmente un meritato riposo. Vai al **247**.

190

Mastichi voracemente un pezzo di carne affumicata: se questo è il primo pasto della giornata, riguadagni 2 punti di Vita; altrimenti 1 soltanto. E adesso vai al **144**.

191

Rivolgi una preghiera silenziosa al tuo angelo custode e lasci la presa: precipiti, sperando di toccare presto il suolo. Aspetti, aspetti ancora! La tua caduta sembra non finire mai! E quando finalmente finisce non sei più in grado di accorgertene, perché hai cessato da tempo di vivere: il tuo cuore non ha retto a questa prova. Non raggiungerai mai la meta delle tue ricerche!

192

Il corpo trafitto del mercante rotola ai tuoi piedi. Una spinta del tuo piede, e lo mandi a sfracellarsi un centinaio di metri più in basso. Rimetti la spada nel fodero e afferri le briglie del tuo cavallo. La mula di Achab ti sbarra ancora il passaggio; assicuri la sua cavezza al pomolo della tua sella e guidi le due bestie all'altra estremità del ponte. Superato finalmente questo ostacolo, puoi esaminare con comodo la bestia da soma. Svolgi i drappi che avvolgono il voluminoso carico, e scopri che si tratta di un grosso quantitativo di zanne d'elefante, tutto avorio di prima scelta. Se vuoi portarlo con te, puoi farlo. Altrimenti abbandoni qui la bestia, tanto sarà certamente in grado di ritrovare da sola la strada di casa. Qualunque sia la tua decisione, ti rimetti in cammino e vai al **55**.

193

Non hai il tempo di aprire bocca; il Coboldo ti assesta una gomitata senza degnarti di uno sguardo e borbotta: «Non amiamo gli stranieri qui!» Tenti di farlo ragionare, ma si mette ad urlare ordinandoti di squagliartela. Il suo fiato ha un odore fetido!
Vuoi obbedire e cercarti un altro posto (vai al **473**), rifiuti categoricamente di muoverti (vai al **310**) o gli dai un ceffone per insegnargli a parlare con maggiore rispetto ad un cavaliere (vai al **545**)?

194

Vuoi tornare indietro e scendere nel cuore della miniera scivolando giù per il ghiaione (vai al **204**) o prosegui lungo la galleria (vai al **57**)?

195

Ti sforzi disperatamente di dare un'andatura più moderata all'elevatore, ma sei troppo pesante! La corda che sfrega contro le palme delle mani ti causa un atroce bruciore; il dolore è insopportabile, e lasci andare la presa. Costi quel che costi, non potevi rischiare di perdere l'uso delle mani! Il meccanismo cigola sinistramente mentre prosegui in caduta libera verso il fondo del pozzo! La discesa sembra durare un'eternità, ed il sudore ti cola copioso dalla fronte, ma in realtà passano pochi secondi e già tocchi il suolo. La violenza dell'urto ti proietta fuori dal cassoncino e perdi 5 punti di Vita, ma almeno sei sopravvissuto a questa terribile caduta. Ti rialzi, dolorante ed ammaccato; soffri atrocemente per l'ustione alle mani: perdi 1 punto di Forza finché non riuscirai a curarle. Ma eccoti finalmente nel cuore delle miniere di re Salomone! Vai al **92**.

196

Stai crollando dalla stanchezza, è impossibile continuare! Disprezzando il pericolo decidi di coricarti in un angolo nascosto e riposare qualche istante. Ad ogni modo, stanco come sei, saresti incapace di difenderti. Aumenta di 2 i tuoi punti di Vita perché ti risvegli rinvigorito anche se un po' ammaccato, e vai al **208**.

197

Questo vecchio dall'aria sincera ti ispira fiducia: gli spieghi che un gran sacerdote egizio, ormai morto da secoli, ti ha fatto giungere fin qui attraverso il tempo, a causa di una profezia in base alla quale qui avresti trovato aiuto per raggiungere Shangri-La.

«E così, cerchi la città leggendaria?» dice. «Senza dubbio posso aiutarti, ma Antarsis mi ha fatto troppo onore. Io non sono mai arrivato fino a Shangri-La, ma grazie alla mia magia sono riuscito a trovare l'uomo che forse è il solo a possedere il segreto finale: il suo nome è Souhsan, e vive, o piuttosto vivrà, nella fantastica città di Babilonia, tra qualche centinaio di anni. Se questo è il tuo desiderio, ti manderò da lui!» Le parole prodigiose di Nikanor non ti stupiscono troppo, perché dall'inizio della tua ricerca gli uomini della sua tempra ti hanno già molto aiutato! Esiti ad accettare la sua proposta, perché ti senti legato al dovere di riportare a re Salomone tutti i messaggi che ti sono stati confidati dal tuo ingresso nelle miniere.

«Non avere timore, amico mio» dice Nikanor. «Andrò io stesso da Salomone a fare rapporto. È venuto ormai il tempo di mettere una pietra sulle vecchie questioni. Il re è giusto, e perdonerà i miei errori. E ora seguimi!» Ti conduce attraverso l'immensa caverna fino alle rive di un fiume sotterraneo. «Adesso ti congelerò» annuncia Nikanor. «Ti avvolgerò in un bozzolo di ghiaccio incantato nel quale vivrai protetto dal mondo, senza bere né mangiare, durante gli anni che devono trascorrere prima dell'arrivo di Souhsan a Babilonia. Quando sarà giunto il momento, il fiume ti porterà da lui e solo allora ti risveglierai!» Un po' impressionato, annuisci in silenzio. Vai al **580**.

199 - *Vengono organizzate delle danze in tuo onore*

198

L'alito dello Gnomo puzza di alcool di infima qualità! È ubriaco fradicio, e le sue parole di benvenuto si limitano ad un borbottìo interrogativo. Ad ogni modo non sembra aggressivo. Tenti di spiegargli il motivo della tua presenza qui, raccontando che Salomone ti ha inviato qui per distruggere la Morte Bianca. A queste parole, scoppia a ridere spruzzandosi la barba di saliva. «Mi rifiuto di far scendere un pazzo come te in fondo alla miniera!» gorgoglia. La sua reazione ti sorprende! Accetti il rifiuto e prosegui nella galleria (vai al **33**) o cerchi di fargli cambiare idea (vai al **482**)?

199

Il capo dei Pigmei non ti ha mentito! A quanto pare tutta la tribù ti considera un eroe e si fa in quattro per soddisfare i tuoi desideri. Al calar della notte la festa comincia, e le più belle fanciulle del villaggio danzano per te, nude, intorno ai fuochi. Un grande braciere viene acceso al centro del villaggio per arrostire la carne di numerosi animali. Il posto d'onore in questo banchetto è riservato a te: siedi alla destra del capo M'Satchmo, mentre lo stregone della tribù, Apolongo, si trova alla tua destra. È un uomo colto, che ha viaggiato moltissimo; è anche un abile conversatore, e il vostro dialogo risulta fruttuoso. Divorando di gusto i deliziosi cibi che ti vengono presentati, vieni a sapere che i Pigmei sono sudditi di re Salomone, ed il capo del villaggio accetta di buon grado di farti scortare al campo del re da due dei suoi migliori guerrieri. Il pasto squisito ti fa riguadagnare 2 punti di Vita.

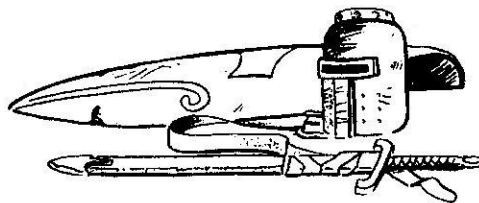
Il solo aspetto negativo di questa splendida serata è il buffone, Facelina, che non cessa un secondo di pro-

nunciare commenti acidi sul tuo conto e fa di tutto per disturbarti e rendersi sgradevole. Seccato, Apolongo lo richiama all'ordine e riesce a zittirlo, ma lo sguardo pieno d'odio che il buffone ti scocca non promette nulla di buono . . .
Alla fine del banchetto assisti ad uno spettacolo di danze di guerra in tuo onore, poi M'Satchmo ti accompagna a una delle più belle capanne del villaggio e prende congedo. Una volta solo, non riesci ad addormentarti: indubbiamente il vino dei Pigmei ha delle proprietà stimolanti. Vuoi fare una piccola passeggiata nel villaggio prima di dormire (vai al **484**) o tenti di prendere sonno subito, pensando alle fatiche che ti attendono durante il viaggio di domani (vai al **59**)?

200

L'Imitatore crolla ai tuoi piedi, morto stecchito. Nonostante lo svantaggio iniziale, sei riuscito a trionfare su questo mostro malvagio. Rimetti la spada nel fodero ed esamini l'antro della creatura. Una gran quantità di strani quadri, tutti di grandezza diversa, ne decora le pareti. Appena guardi le tele un violento attacco di nausea ti scuote le viscere. Eppure non riesci a capire cosa rappresentino! A dire il vero questo carnevale osceno di forme e colori è qualcosa di talmente estraneo all'estetica umana che genera un disagio incontrollabile. Volti le spalle a questi bizzarri dipinti e noti due flaconi appoggiati su un tavolo quadrato. Riconosci subito una delle due pozioni: si tratta di una Pozione Rigeneratrice che ti restituirà 6 punti di Vita in qualsiasi momento deciderai di berla (tranne che nel corso di un combattimento!). L'altra pozione, fosforescente, ti è invece sconosciuta. Se desideri berla, vai al **2**; altrimenti vai al **149**.

201

Con un balzo prodigioso schizzi fuori dalla marmitta proiettando tutt'intorno una miriade di goccioline di brodo. Sfortunatamente, indebolito come sei per il colpo che hai ricevuto sulla testa, il tuo salto non è sufficientemente energico: inciampi col piede nel bordo della marmitta e piombi a faccia in giù, mentre il contenuto bollente del pentolone si riversa su di te. I due Troll restano qualche secondo paralizzati dalla sorpresa, ma reagiscono alla svelta ed approfittano della tua caduta per tempestarti di colpi. Capisci allora, mentre precipiti nuovamente nell'incoscienza, che non hai più alcuna possibilità di cavartela! Triste destino per un prete guerriero: la tua avventura finirà nello stomaco dei Troll . . .

202

Scendi ancora lungo i pioli per una ventina di metri, prima di raggiungere una piattaforma di legno, senza dubbio un manufatto umano. A quanto pare la Morte Bianca ti riserva ancora delle sorprese!
Hai tre possibilità: alla tua sinistra c'è una grotta; alla tua destra uno stretto cornicione che fiancheggia la parete e raggiunge l'ingresso di un'altra caverna, ma il minimo passo falso sarebbe fatale! Infine, davanti a te c'è una scala rudimentale che affonda nell'oscurità. Vuoi dirigerti verso la grotta (vai al **146**), il cornicione (vai al **337**) o la scala (vai al **163**)?

203

Mandi un ultimo saluto alle sagome pietrificate e apri la porta in fondo alla sala. Uno spettacolo incredibile si presenta ai tuoi occhi, togliendoti il fiato: mentre la sala precedente era tutta cristallizzata sotto il calcare, questa è l'espressione esasperata di tutti i danni che possono derivare dall'umidità. Il suolo è ricoperto di muschio verdastro, e dal soffitto pendono lunghi licheni che ostruiscono completamente il passaggio, anche se non raggiungono il suolo. Non ti è possibile continuare senza venire a contatto con quella vegetazione che non ti ispira alcuna fiducia. Che cosa decidi:

Ti apri un passaggio a colpi di spada?	Vai al **481**.
Prosegui a quattro zampe, sperando di evitare qualsiasi contatto sgradevole?	Vai al **568**.
Vai avanti strisciando sul terreno?	Vai al **404**.

204

Sfortunatamente il pietrisco è estremamente instabile. Lasci andare la presa e rotoli giù fino in fondo, perdendo 2 punti di Vita. Vai all'**84**.

205

Quando finalmente le tenebre si dissipano, recuperi completamente la vista. La tua testa è adesso ornata da un bel bernoccolo che sta ancora finendo di spuntare! Il ritorno alla coscienza è accompagnato da un mal di testa lacerante. Hai sempre detestato l'emicrania, e oggi quest'odio sembra del tutto giustificato! Dopo qualche secondo, tenti di richiamare alla memoria gli ultimi fatti. Porti una mano alla borsa: eh sì, tutto il tuo oro è scomparso! Anche le tue provviste sono sparite! Cancellale dal Registro d'Equipaggiamento, come anche l'oro. Esasperato con te stesso per essere caduto in una trappola così idiota, perquisisci rabbiosamente le gallerie vicine, ma non trovi nessuno dall'aria sospetta: il colpevole, o i colpevoli, sono fuggiti ormai da un pezzo!
Non ti resta che rimetterti in marcia lungo la galleria principale. Vai al **549**.

206

Stai per parlare, ma lo spettro solleva la mano per importi di tacere. «Valoroso guerriero!» dichiara. «Non voglio farti alcun male. Sono stato dannato ed imprigionato qui per mettere alla prova la bravura e la saggezza di tutti coloro che si avventurano in questo luogo. Il mio aiuto potrà esserti prezioso, ma prima dovrai liberarmi da questo eterno tormento. Per liberare la mia anima, occorre schiacciare una perla nera. Possiedi forse un simile gioiello?»
Se sì, vai al **324**; altrimenti vai al **63**.

207

Dopo aver camminato a lungo in questo tunnel, raggiungi un incrocio. Davanti a te e sulla tua destra si aprono due passaggi molto stretti, che affondano nelle tenebre. Queste gallerie non hanno l'aria di essere molto frequentate. Alla luce della torcia cerchi un indizio che ti aiuti a scegliere la direzione da prendere, ma l'unica cosa che scopri è una scala scavata nella roccia che sale, alla tua sinistra, verso un livello superiore. Vuoi proseguire lungo:

La scala?	Vai al **186**.
Il passaggio di destra?	Vai al **439**.
L'altro?	Vai al **230**.

208

Non avendo particolari idee decidi di seguire la galleria principale. Almeno, se non trovi quello che cerchi, non rischierai di perderti. Accendi una torcia per cominciare la tua esplorazione, e nello stesso istante senti risuonare poco lontano un gong, seguito da grida, risate, insulti gioviali . . . Da tutte le gallerie esce un fiume di gente: sicuramente sono dei minatori, perché portano un casco protettivo sulla testa, e molti di essi stringono ancora tra le mani un piccone.

Guardandoli meglio, ti rendi conto che non sono umani; riconosci con stupore le tre razze alle quali appartengono: Goblin, Orchi e Coboldi. Normalmente la vista di queste creature ti ispira ribrezzo, ma questi non hanno l'aria malvagia. Dopo tutto, esercitano un mestiere onesto. Alcuni si dimostrano addirittura amichevoli, e prendendoti sotto braccio ti trascinano con loro: evidentemente ti hanno preso per un compagno di lavoro, senza dubbio a causa dell'elmo che dissimula i tuoi tratti umani. Tenti per un istante di opporre resistenza, ma la folla di minatori ti trascina via e decidi di seguirli; puoi sempre filare via in un secondo momento . . .

Finisci così in una delle gallerie più strette, proprio una di quelle che volevi evitare. Fortunatamente non è molto lunga, e sbuca in una grande sala arredata con lunghi tavoli contornati da panche. I minatori fanno ressa davanti ad un calderone per ricevere il loro pasto. Questo profumo di cibo ti ricorda che anche tu non mangi da un bel po'. Ti giri verso i minatori che ti hanno accompagnato per chiedere se puoi dividere con loro il pasto, ma sono spariti, inghiottiti dalla folla degli affamati e ormai pensano soltanto al loro stomaco. La loro amicizia non è durata un gran che! Vuoi metterti in coda anche tu per ricevere un pasto (vai al **340**), ti siedi ad un tavolo ed aspetti che qualcuno ti raggiunga (vai al **349**) oppure fai un giro nel refettorio alla ricerca di qualche sorvegliante che possa darti delle informazioni (vai al **64**)?

209

Trascorri una piacevole serata, gironzolando per l'accampamento e chiacchierando qua e là con i soldati del re, studiando con sguardo amorevole i più bei cavalli, e gustando qualche pietanza carica di spezie. Poi finalmente ti allunghi sul letto che ti è stato preparato e cadi subito in un sonno profondo. L'alba viene a svegliarti, sfiorando con le sue pallide dita le tue palpebre, e subito balzi in piedi pronto all'azione. Riguadagni 4 punti di Vita (se non eri al tuo massimo) grazie a questo sonno ristoratore.

Monti in sella e parti per le miniere di re Salomone, scortato da quattro guardie reali. Questa spedizione potrebbe rivelarsi la più pericolosa della tua esistenza! Qualche ora dopo raggiungete la miniera a cielo aperto, un'immensa bocca spalancata verso il cielo, profonda un centinaio di metri, dominata da un'alta torre rocciosa dai fianchi aridi e scoscesi. Qui il lavo-

ro è molto rallentato: solo una decina di minatori scavano sul fondo. Fiancheggi la fossa e raggiungi tre imponenti statue di pietra che rappresentano i tre arcangeli delle Scritture: Gabriele, Michele e Raffaele. Il capo delle guardie che ti hanno accompagnato si avvicina: «Dietro queste tre statue si aprono tre caverne che costituiscono l'ingresso delle miniere, ma noi non sappiamo quale ti porterà dove vuoi arrivare. Dovrai scoprirlo da solo». I soldati si rifiutano di accompagnarti nella tua discesa! «Ti aspetteremo qui per cinque giorni» prosegue il loro capo. «Quando il sole sarà tramontato cinque volte, dovremo fare ritorno da Salomone e riferire del fallimento della tua impresa!» Respiri a fondo per farti coraggio e saluti le guardie. Il sole è alle tue spalle e le tre gallerie affondano nel terreno in direzione nord. Hai perquisito uno scheletro? Se sì, vai al **272**; altrimenti vai al **403**.

210

Fissi intensamente Flippipini e fai appello alle tue capacità di chierico! Il profeta barcolla un istante, poi porta una mano alla fronte. «Il Caos . . .» mormora. «Io . . . ma . . . la mia religione . . . dove sono? Cosa . . .» Lo guardi sorridendo: sta riprendendo il controllo di sé. Lo aiuti a sedersi e gli fai bere un po' d'acqua. Ti ringrazia calorosamente, ancora stordito per essere stato sottratto alla sua demenza. Desideroso di riscattarsi, scrive una lettera per Salomone in cui racconta il suo errore e la sua nuova determinazione a diffondere il culto dell'unico Dio. Poi, come ricompensa, ti fa dono di due pergamene di sortilegi. Sfortunatamente deve averle scritte quando non era del tutto padrone di sé e questo le rende indecifrabili fino al momento in cui verranno lette ad alta voce. Le chiameremo A e B. Segna le due pergamene sul Registro d'Equipaggiamento. Auguri a Flippipini un felice viaggio di ritorno verso la civiltà, ma il profeta risponde che, costi quel che costi, proseguirà nella sua opera di conversione. Sapendo che il suo stato non gli ha permesso di conoscere gli avvenimenti che si sono verificati nelle miniere in questi ultimi tempi, giudichi inutile tentare di dissuaderlo. Vai al **504**.

211

Dopo qualche metro la regolarità del percorso viene subito interrotta, ed il tunnel svolta a destra ad angolo retto. Maledici di cuore questo labirinto in cui ti sei cacciato, ma non hai scelta e giri a destra. Ai tuoi occhi si rivela uno spettacolo sconvolgente: la galleria, che prosegue a perdita d'occhio, risplende di scintille dorate dalla volta al pavimento. Sei capitato in un giacimento di eccezionali proporzioni? Gratti dubbioso la parete e dopo un'attenta osservazione non riesci a trattenere un sorriso divertito: è solo mica, l'oro falso che inganna gli sciocchi! Ma per qualche secondo ti eri fatto abbagliare anche tu.
Avanzi lungo la galleria senza fare brutti incontri: questa zona delle miniere sembra completamente deserta. Solo lo squittio di qualche topo viene ogni tanto a turbare il silenzio . . . Parecchie centinaia di metri più avanti, raggiungi finalmente un incrocio. La galleria che stavi seguendo prosegue diritta, mentre a sinistra si apre un nuovo passaggio; anche a destra c'è una galleria che sembra arrivare molto lontano. Vuoi proseguire:

Girando a sinistra?	Vai al **565**.
Girando a destra?	Vai al **220**.
Diritto?	Vai al **117**.

212

Il ponte di corda non ti ispira molta fiducia. Se non ce la fa a sopportare il tuo peso e quello del cavallo, ti ritroverai in fondo al precipizio in un baleno! Ad ogni modo sei ben deciso a non abbandonare il cavallo. Non ti resta quindi che fare un mezzo giro, prendere l'altra pista ed attraversare la giungla che avevi intravisto poco fa. Ti metti in cammino, e poco dopo raggiungi i primi alberi. Hai una lunga esperienza di cavalcate nei boschi, e con un po' di fortuna dovresti riuscire ad attraversarla tutta prima di notte. Vai al **103**.

213

Ti abbassi il più possibile e tenti di proseguire, ma appena avanzi di qualche centimetro una nuova scossa si propaga! Due stalattiti ti colpiscono, strappandoti un grido di rabbia e di dolore: perdi 4 punti di Vita. Attorno a te, la caverna si trasforma in un autentico inferno. Se sei ancora vivo, lancia due dadi. Se ottieni 4 o meno, vai al **495**. Se ottieni 5 o più, vai al **543**.

214

Per riuscire ad aprire la porta devi dare una potente spallata: senza dubbio l'Orco che abita qui non riceve molte visite! Ansioso di fare la tua conoscenza, il mostro irsuto si getta contro di te a braccia spalancate! Non hai più il tempo di fare appello al potere dell'Occhio Magico, e tanto meno quello di formulare un sortilegio. Sguaini la spada in fretta e furia, ansioso di evitare le effusioni di questo puzzolente bestione.

Orco	Forza 12	Vita 16

Se riesci ad ucciderlo, vai al **343**.

215

Con un sospiro che la dice lunga sul tuo stato d'animo, tiri fuori 10 pezzi d'oro e li dai allo Gnomo. Il piccoletto prova se sono buoni stringendoli tra i denti. Poi ne osserva attentamente entrambe le facce con occhio inquisitore e finalmente scuote soddisfatto la testa: «Va bene!» esclama. «Salta nel cassoncino, straniero!» Ubbidisci all'ordine con aria un po' diffidente: non conoscendo la profondità del pozzo, affidarti completamente allo Gnomo ti mette fortemente a disagio. Chissà per quanti metri sprofonda questo budello?

Ma non hai più il tempo di riflettere: appena ti vede sistemato, lo Gnomo aziona il meccanismo. Precipiti in caduta libera, e senti lo stomaco risalirti in bocca. Dopo pochi secondi la discesa cessa bruscamente, e la corda si tende con uno scricchiolio sinistro. Asciughi le grosse gocce di sudore che ti colano dalla fronte maledicendo lo Gnomo ed i suoi scherzi di pessimo gusto! Il cassoncino riprende a scendere con un'andatura più dolce, poi si immobilizza davanti all'ingresso di una galleria perpendicolare al pozzo, ma la discesa non è ancora terminata: senti che non ha toccato il fondo! «Ohè, lassù! Che succede? Rispondimi!» Ma le tue grida echeggiano attraverso la miniera, restando senza risposta. Aspetti ancora qualche secondo, poi capisci che devi agire! Vuoi infilarti in questa galleria ed esplorarla (vai al **563**)? Oppure, ansioso di raggiungere il fondo, tronchi di netto la corda che ti tiene sospeso (vai al **405**)?

216

La violenza dell'atterraggio è tale che le tue ali di fortuna si strappano. D'altronde hanno fatto la loro parte, e speri proprio di non averne più bisogno in

futuro! Trascinato dallo slancio della discesa, rotoli per qualche metro. Vai all'**84**.

217

Ti allontani dalla fontana e lasci rapidamente il refettorio. Esiti un istante, indeciso sulla direzione da prendere per continuare le tue ricerche, e la tua attenzione viene attratta dal gioioso tumulto di un gruppo di minatori: hanno deciso di fare una partita a dadi prima di riprendere il lavoro. Il gioco ti è sconosciuto, e ti avvicini incuriosito; subito uno dei minatori ti invita ad unirti al gioco. Accetti (vai al **328**) o rifiuti (vai al **34**)?

218

Apri ad una ad una le dita rattrappite di questo monarca di chissà quale regno dimenticato, per strappare via la pergamena che ti interessa, ma non riesci a liberare completamente il rotolo: i tuoi sforzi ti permettono di prenderne solamente una metà. Il resto sarà per sempre racchiuso nella mano del re morto. Capisci subito che la pergamena non è magica. L'azione distruttiva del tempo ha cancellato buona parte dei caratteri che vi erano scritti, ma ne afferri comunque l'importanza e rimpiangi di non essere riuscito ad impadronirti dell'altra metà: il testo che riesci a decifrare è senza senso, ma il tuo intuito ti suggerisce che faresti bene a tenerne conto. Ecco quello che riesci a leggere:

INTO
enzione
ai girar
estra!

Non sai se portare con te la pergamena, ma prima che tu abbia il tempo di decidere il rotolo ti si sgretola tra le dita. L'umidità e l'usura hanno completato la loro opera. Adesso puoi rimetterti in cammino (vai al **203**) oppure, se non lo hai già fatto, puoi esaminare un altro oggetto. Quale?

L'astuccio metallico?	Vai al **152**.
La borsa?	Vai al **425**.
Lo scrigno?	Vai al **170**.

219

Nella parete destra si aprono numerose porte, tutte rigorosamente identiche e, cosa curiosa, tutte dipinte di verde smeraldo. Ti chiedi stupito quale sia il senso di una simile decorazione su queste pesanti porte di legno in fondo alla miniera! Sono tutte sbarrate da pesanti chiavistelli: vuoi aprire la prima porta? Vai al **557**. Oppure preferisci scendere lungo la scala a sinistra? In questo caso vai al **265**.

220

La galleria prosegue diritta, regolare, perfettamente scavata; ad ogni modo è evidente che da lungo tempo questa zona della miniera non è più frequentata. Un po' scoraggiato, perché stai cominciando a pensare che non riuscirai più ad uscire di qui, cammini a lungo senza che nulla venga a rompere il silenzio opprimente che ti circonda. Finalmente raggiungi un incrocio: il tunnel che stai percorrendo prosegue diritto, mentre una nuova galleria si apre alla tua destra. Se vuoi continuare dritto, vai al **66**. Se giri a destra, vai al **364**.

221

Non riesci a reprimere un grido di sorpresa. Ma come? Nikanor! L'uomo che stai cercando, vivo, qui, in fondo alla miniera, dimenticato da tutti? Da lungo tempo avevi perso la speranza di ritrovarlo, se non forse prigioniero e ridotto allo stremo. E invece eccolo qui, libero e nel pieno delle forze! Ma non permetti alla gioia di sopraffare la prudenza, e ti presenti dunque come inviato di Salomone, venuto a distruggere la Morte Bianca, il che d'altronde è la pura verità. Poi chiedi a Nikanor di spiegarti quali erano i suoi legami con il mostro. Il vecchio sorride, nostalgico: «Quando Salomone mi fece rinchiudere in fondo alle miniere in una cella umida» comincia, «giurai di vendicarmi! La creatura che hai distrutto era nata secoli fa dall'amore che un re del mondo antico aveva nutrito per un demone femmina! Grazie ai miei poteri, e ad ardue ricerche, scoprii che era nascosta qui, sprofondata in un sonno incantato. Non ho fatto molta fatica a risvegliarla, e poi a sottometterla alla mia volontà. Nessuno le aveva mai dimostrato un po' d'affetto: io fui il primo, e me ne fu grata. Dietro mio ordine, seminò il terrore nella miniera: speravo di costringere Salomone ad ordinarne l'evacuazione e la mia liberazione! Ma quando compresi che non lo avrebbe mai fatto, ordinai a Tar» prosegue indicando il cadavere della Morte Bianca, «di liberarmi e di portarmi qui. Le sue spedizioni successive avevano come unico scopo quello di impadronirsi delle ricchezze di queste gallerie». Nikanor resta qualche secondo in silenzio, perso nei suoi pensieri, poi riprende: «Sfortunatamente questa povera creatura era perseguitata da una sinistra maledizione. L'anima umana che un tempo possedeva non era più capace di mettere un freno ai suoi istinti bestiali, neppure con l'aiuto della mia magia. Penso che, se avesse potuto, avrebbe messo fine essa stessa alla sua esistenza. Io le ero troppo affezionato per farlo . . . E adesso che sai tutto, straniero, cosa vuoi fare?»

Vuoi catturare quest'uomo e trascinarlo davanti a Salomone? Vai al **357**. O pensi che abbia espiato abbastanza le sue colpe con i lunghi anni di dolore trascorsi in fondo alle miniere, e lo perdoni? Allora vai al **197**.

222

La Talpa Gigante si ritira ai tuoi ripetuti assalti, così ti rimetti in marcia; ma subito un altro ostacolo ti blocca: una grande galleria incrocia quella che stai seguendo, e sul pavimento ci sono tre serie di rotaie destinate ai vagoni per il trasporto del minerale. Senza alcun ritmo prevedibile un'enorme quantità di vagoni sfreccia in tutti i sensi a velocità folle. Sono troppo veloci e ravvicinati: se vuoi attraversare questa galleria rischi di farti travolgere. Eccoti in un bel pasticcio! Cosa vuoi fare?

Usi una Pozione Levitante (se la possiedi)? Vai al **564**.
Tenti di attraversare i binari disprezzando il rischio? Vai al **284**.

223

Devi lasciare al più presto questo luogo: c'è il pericolo che lo Pterodattilo adulto ritorni. Vuoi prima frugare il nido (vai al **309**) o preferisci pensare subito al modo migliore di tagliare la corda (vai al **408**)?

224

Deluso dall'atteggiamento delle guardie cominci a spostare le rocce, ma sono tantissime e molto più pesanti di quanto avevi immaginato. Sarà un lavoro di ore! Improvvisamente tutta la fatica della giornata si abbatte sulle tue spalle come una cappa di piombo ed il sonno ti appesantisce le palpebre. Vuoi fermarti e dormire, aspettando il mattino per dare la caccia alla Morte Bianca (vai al **306**), o ti neghi qualsiasi riposo prima di aver portato a termine la tua missione (vai al **523**)?

225

Con un colpo d'ali lo Pterodattilo ti afferra stringendoti tra i potenti artigli. Lotti disperatamente per liberarti, ma non c'è nulla da fare! Il grande rettile dalle ali membranose ti porta verso il suo nido. Senza dubbio vuole gettarti in pasto ai suoi piccoli! Vai al **134**.

226

Scendi lungo i pioli per un tempo che ti sembra interminabile, con il timore che uno di essi salti via facendoti precipitare nel vuoto. Cadere da quest'altezza sarebbe fatale! Fortunatamente riesci ben presto a distinguere una luce sotto di te: il pozzo sbocca nella volta di una galleria piuttosto grande, rischiarata da torce fissate a intervalli regolari sulle pareti. Giunto alla fine dei pioli, ti lasci penzolare un istante e poi salti, atterrando indenne parecchi metri più in basso. Un rapido esame del pavimento della galleria ti rivela che è regolarmente frequentata. Ti guardi intorno: il tuo senso dell'orientamento ti suggerisce che girare a sinistra vorrebbe dire tornare verso il montacarichi che avevi intravisto all'entrata della miniera. Ansioso di portare al più presto a termine la tua missione, ti metti in marcia verso destra. Vai al **510**.

227

Saggi la solidità del primo piolo con la punta del piede. Sembra ancorato solidamente alla pietra. Rassicurato, lo afferri e cominci a scendere senza problemi, ma fatti alcuni metri il tuo piede non trova nient'altro che il vuoto. Devi decidere: puoi risalire nel tunnel (vai al **21**); puoi tentare il tutto per tutto e lanciarti nell'oscurità sperando che il suolo non sia troppo lontano (vai al **191**); oppure se disponi di una corda puoi fissarla all'ultimo piolo e continuare la discesa (vai al **346**).

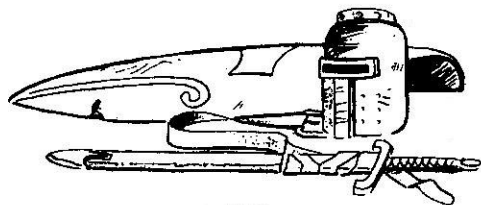
228

La parete è molto ripida e gli appigli scarseggiano: devi costantemente piantare le unghie nella terra o tra le rocce per garantirti un appoggio sufficiente, e le tue mani cominciano ben presto a sanguinare, facendoti perdere 1 punto di Vita. Un rumore improvviso ti getta nel terrore: è lo Pterodattilo adulto che torna a cercare i suoi piccoli! Acceleri l'andatura per tentare di sfuggire al mostro che non tarderà ad accorgersi di te, ma la fretta ti fa scivolare e perdi la presa. Lancia due dadi: se fai meno di 5, vai al **429**; se il risultato è compreso tra 5 e 8, vai al **335**; se è 9 o più, vai al **449**.

229

Tiri fuori una razione di cibo dalla bisaccia e mangi in silenzio sotto lo sguardo vuoto dello scheletro. Nonostante lo spettacolo poco attraente, divori tutto con appetito e senti ritornare le forze: riguadagni 2 punti di Vita. Vai al **91**.

230

Decidi di dare retta al tuo istinto: il passaggio di sinistra sembra più agevole, e la terra battuta del pavimento ti conferma che è frequentemente utilizzato. Sicuramente ti porterà più vicino a ciò che cerchi. Prosegui rincuorato dai tuoi pensieri ottimistici, osservando con piacere le concrezioni rocciose che ornano le pareti della galleria, autentici quadri dipinti dalla natura. Ma improvvisamente una folata di vento spazza il tunnel e spegne la torcia. Ti fermi di colpo per tentare di riaccenderla, ma un potente colpo alla nuca ti getta a terra privo di sensi. Perdi 1 punto di Vita, ed un velo nero scivola sui tuoi occhi. Vai al **6**.

231

Avanzando con precauzione, ti arrampichi sull'ammasso di sassi e frammenti di legno che ostruisce la sala. Prosegui senza incidenti, ma un improvviso passo falso ti fa inciampare in un sostegno tarlato e crolli a terra in una pioggia di detriti. L'onda d'urto si propaga attraverso la piccola sala. Travi, blocchi di pietra e zolle di terra crollano su di te: hai scatenato una nuova frana e perdi 4 punti di Vita. Ti appiattisci al suolo, mani sopra la testa, e trattieni il respiro fino a quando tutto tace. Appena la pioggia di sassi e polvere cessa ti rialzi, scuotendo il terriccio dai vestiti, e ti rimetti in cammino con raddoppiata prudenza raggiungendo finalmente l'altra estremità della sala. Vai al **9**.

232

Formuli rapidamente il Sortilegio Rivela-intenzioni. Funziona a meraviglia, anche se la pergamena si disintegra subito. Non c'è alcun dubbio: la Morte Bianca ti odia, ma non ci voleva certo un sortilegio per capirlo! Infatti nel frattempo si è avvicinata e con il primo assalto ti ha già affibbiato un danno che ti costa 2 punti di Vita. Sbrigati ad andare al **415** e combatti!

233

Segui per un bel po' il percorso dei vagoncini. Il tunnel prosegue sempre più ripido verso il basso, ed il terreno friabile ti rende ancor più difficile la discesa; ad ogni scivolone un'acuta fitta di dolore ti martoria la gamba spezzata, ormai ti sembra di avere centinaia di pugnali piantati in tutto il corpo. Non speri più di vedere la fine di questo tunnel, ma improvvisamente sbuchi in una grande caverna dove numerosi minatori lavorano sotto la frusta dei sorveglianti! A giudicare da questa sala si potrebbe credere che la discesa nel cuore delle miniere ti abbia portato fino all'anticamera dell'inferno! I minatori sono creature deformi che non hanno nulla di umano, e le forme grottesche dei loro corpi ti ispirano un irreprimibile senso di ribrezzo.

Numerosi sorveglianti dall'imponente figura, vestiti di armature di cuoio e piastre metalliche ed armati di mazze o di lunghe fruste, incitano i minatori a mostrare più vivacità nel lavoro. Uno dei minatori lascia cadere il piccone e subito si china a raccoglierlo, ma immediatamente uno dei sorveglianti gli è addosso e abbatte con furia il suo gatto a nove code sulla schiena di quella povera creatura. Sconvolto, reprimi la voglia di intervenire. «Ehi tu!» grida qualcuno alle tue spalle: è un altro sorvegliante che ha notato la tua presenza. «Che ne hai fatto del tuo piccone? Rimettiti a lavorare alla svelta, o assaggerai la mia frusta!» Vuoi tentare di spiegargli chi sei e lo scopo della tua missione? Vai al **178**. Oppure decidi di batterti? Vai al **570**.

234

Vedendo lo Scheletro Gigante precipitarsi su di te rovesciando al suo passaggio sedie e mobili, decidi di giocare il tutto per tutto. Se riesci a bloccare questo mostro prima che ti raggiunga la partita sarà vinta! Togli dal sacco la fionda che avevi trovato vicino alla vittima dei parassiti e ci sistemi una biglia d'acciaio. Rotei la fionda con tutte le tue forze e scagli il proiettile mirando al cranio fosforescente dello Scheletro Gigante! Lancia due dadi: se il risultato è 10, 11 o 12, vai al **443**; altrimenti vai al **17**.

235

Anche se stordito, reagisci immediatamente all'assalto famelico portato a colpi di becco e di artigli dai due piccoli Pterodattili. Sembrano ben decisi ad invitarti a pranzo, in qualità di piatto principale! Se possiedi ancora la spada, vai al **539**; altrimenti vai al **67**.

236

La galleria prosegue verso l'alto sempre più ripida, molto più di quanto avevi previsto. Scivoli sempre più spesso, perché la volta troppo bassa ti costringe a proseguire carponi. Proseguire diventa via via più difficile, ma vai avanti imperterrito, elettrizzato dalla sensazione di essere ormai vicino alla meta. Perseveri ignorando il dolore che ti tortura i muscoli sottoposti a questo difficile esercizio: ormai è un'arrampicata, e guadagni centimetro su centimetro piantando le dita nel terreno per issarti. Nonostante la tua forza di volontà, non potresti sostenere a lungo questo sforzo. Fortunatamente poco dopo la salita si addolcisce e la galleria si riallarga. Ora puoi nuovamente camminare. Improvvisamente ti trovi di fronte ad una porta di legno leggero! Avevi già notato alcuni segni della presenza dell'uomo, e quest'ultima scoperta viene a confermarlo. Sotto la porta vedi filtrare una luce che non avresti mai creduto di poter rivedere: quella del sole! Ti precipiti ad aprirla, ma è bloccata sull'altro lato da un chiavistello. Vuoi tornare indietro e cercare un altro sbocco? Vai al **108**. Oppure preferisci tentare di sfondare questa porta? Vai al **522**.

237

Tagli un grosso pezzo d'ostrica e lo mangi con appetito: è delizioso, e ti fa riguadagnare 2 punti di Vita. Davvero il miglior pasto degli ultimi tempi! Finito di mangiare, nuoti fino alla riva del lago. Vai al **353**.

238

Muori dalla voglia di ricacciare la risata in gola all'insolente che si sta burlando di te, e apri di scatto la porta. Entri in una stanza minuscola, al centro della quale c'è una scala che scende nel terreno, e

vedi l'uomo che si stava divertendo alle tue spalle. L'uomo . . .? Beh, sì, la figura sottile e le lunghe vesti potrebbero farlo credere, ma attraverso il suo corpo si percepisce senza difficoltà il muro alle sue spalle: sei di fronte a un'apparizione spettrale! Non sembra intenzionato ad attaccare briga, ma sul suo viso aleggia ancora una traccia dello scoppio di ilarità. Vuoi attaccarlo per vendicare il tuo onore (vai al **525**) o tenti di rivolgergli la parola (vai al **206**)?

239

Corri verso il luogo da cui provengono le grida e sorprendi due Pigmei in colluttazione. Identifichi subito i due uomini che si stanno accapigliando: il buffone, Facelina, sta strangolando l'altro che ti volta le spalle, ma i suoi inconfondibili capelli bianchi ti dicono che si tratta di Apolongo, lo sciamano. Il tuo intervento è provvidenziale per il vecchio stregone, che stava per soccombere: afferri il buffone per la vita e lo scaraventi a terra senza tanti complimenti. Impaurito, si dibatte nella polvere e poi si rialza, pronto a fuggire via. Vuoi impedirglielo (vai al **576**) o lo lasci andare (vai al **155**)?

240

Appena salti sulle rotaie un carrello ti centra in pieno. L'impatto ti fa perdere l'equilibrio e 2 punti di Vita. Il piccolo veicolo non si è fermato, e adesso prosegue la sua corsa con un nuovo carico: te! Ancora stordito dall'urto, sei indeciso sul da farsi: vuoi restare sul carrello sperando che prima o poi si fermi (vai al **281**) o vuoi saltare immediatamente giù (vai al **467**)?

241

Vuoi guardare in una delle buche (vai al **139**) o continui senza farci troppa attenzione (vai al **311**)?

242

Tre porte chiuse da imponenti barre di piombo ornano ciascun lato del corridoio, macchie variopinte nella penombra. Probabilmente dietro ognuna di esse c'è una cella. Le porte di destra sono rispettivamente una verde, una rossa e una gialla. Quelle di sinistra sono nell'ordine una bianca, una blu e l'ultima nera. Se vuoi proseguire lungo il passaggio senza prestare loro attenzione, vai al **496**. Se al contrario decidi di aprirne una, quale scegli:

La verde?	Vai al **435**.
La rossa?	Vai al **490**.
La gialla?	Vai al **572**.
La bianca?	Vai al **188**.
La blu?	Vai al **29**.
La nera?	Vai al **46**.

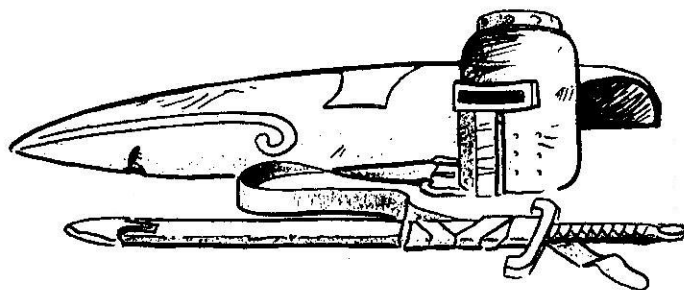
243

Una cotta di maglia a brandelli e i lembi di una veste stracciata ricoprono quei poveri resti. Trovi solo una fionda ed un sacchetto di tela colmo di biglie d'acciaio. Se vuoi portare questi oggetti con te, mettili nella bisaccia e segnali nel Registro d'Equipaggiamento. Ti prepari a ripartire, ma ti rendi conto improvvisamente che due lunghi vermi biancastri, simi-

li a lombrichi, si stanno aprendo un passaggio nella tua coscia. Questi parassiti, divoratori di carogne, erano sicuramente nascosti nelle pieghe dei vestiti dello scheletro. Come reagirai?

Continui senza occupartene? Vai al **124**.
Avvicini la torcia alla ferita per bruciarli? Vai al **339**.
Bevi una Pozione Guaritrice, se ne possiedi una? Vai al **371**.

244

Agiti le braccia, tentando di restare in equilibrio, ma non c'è nulla da fare: cadi nell'oscurità. Un'ultima occhiata prima che la torcia si spenga ti rivela che il cornicione era letteralmente ricoperto di bucce di banana, e tu sei scivolato su una di esse. Vai al **426**.

245

Non speravi davvero in tanta fortuna: passi anche la seconda serie di rotaie evitando per un pelo un carrello lanciato a tutta velocità! Ti resta un solo binario da superare, ormai la meta è a portata di mano! Lancia ancora una volta 2 dadi: se ottieni 8 o meno, vai al **240**; se ottieni 9 o più, vai al **389**.

246

Sei talmente distratto che dimentichi di guardare dove metti i piedi, ed inciampi su una corda tesa trasversalmente sul passaggio finendo lungo disteso. E questo non sarebbe troppo grave, ma la corda che hai toccato azionava un meccanismo: finalmente libera, una pietra enorme cade giù e ti travolge. Rotoli agilmente di lato, evitando di farti schiacciare le costole, ma vieni colpito di striscio ad un braccio e perdi 2 punti di Vita. Ti rialzi, infuriato con te stesso e ti rimetti in cammino. Vai al **333**.

247

Il resto della notte scivola via piacevolmente. Sei ancora immerso in un sonno profondo quando M'Satchmo viene a cercarti per la partenza. Questa notte ristoratrice ti fa riguadagnare 2 punti di Vita (se non eri già al massimo). Accompagnato dal capo in persona e da una dozzina dei migliori guerrieri Pigmei, ti inoltri nella giungla. Dopo qualche ora, M'Satchmo prende congedo e torna al villaggio seguito dai guerrieri, lasciandoti in compagnia di due guide esperte che ti condurranno da Salomone. Il tuo itinerario prosegue senza incidenti e vai al **77**.

248

Lanci ancora una volta i dadi, ma improvvisamente il gong che avevi sentito prima suona nuovamente, richiamando al lavoro i minatori. Il lavoro deve riprendere. Mugugnando, i tuoi compagni si separano e si allontanano ciascuno in direzione diversa per raccattare picconi e pale. Alcuni minatori più recalcitranti vengono riportati alla ragione da qualche

249 - *È un Golem, una creatura di pietra vivente!*

colpo di frusta dei sorveglianti. Questo stimolante farà di certo tornare loro la voglia di lavorare! In questo momento sarebbe impossibile proseguire nelle tue indagini; decidi quindi di fare ritorno alla galleria principale. Vai al **62**.

249

Prosegui per parecchio tempo lungo il tunnel, osservando perplesso la volta che si alza sempre più. Ma fatti ancora pochi metri un ostacolo ti sbarra il passaggio, e capisci all'istante perché la galleria è così alta: quell'imponente forma è d'aspetto umanoide, ma nessun uomo potrebbe assomigliare a quell'essere! La sua pelle è minerale, e si confonde quasi con le pareti della galleria: questa creatura è fatta di pietra, non di carne! Ti ricordi improvvisamente di leggende raccontate a mezza voce attorno ai fuochi, sull'esistenza di simili mostri. Di fronte a te c'è un gigantesco Golem, sicuramente nato dagli incantesimi

di un potente alchimista e lasciato qui da secoli a guardia del passaggio; gli esseri della sua razza si votano ad un unico scopo per tutta la loro esistenza. Se vuoi passare dovrai eliminare questo terribile guardiano.

Vuoi affrontarlo spada in pugno? Vai al **399**.
Preferisci affidarti ai poteri dell'Occhio Magico? Vai al **30**.
Usi un Incantesimo di Pietrificazione? Vai al **542**.
Leggi l'Incantesimo che trasforma la pietra in legno, se lo possiedi? Vai al **422**.
Mostri al Golem la pergamena parzialmente strappata, se l'hai trovata? Vai al **12**.

250

Punti l'Occhio Magico sul Vorax e subito si sprigiona un raggio accecante, che avvolge la stupefatta creatura e taglia le sue carni come burro. Il Vorax crolla a terra, e intravedi il suo stomaco fra i resti ancora fumanti: è colmo di minerali di tutti i tipi, il suo cibo preferito, ed in mezzo a quella poltiglia vedi brillare quattro splendidi diamanti grezzi. Se lo desideri, puoi portarli con te: in questo caso aggiungili agli oggetti in tuo possesso sul Registro d'Equipaggiamento. Non dimenticare che non potrai più servirti dei poteri dell'Occhio Magico per il resto dell'avventura.
Hai l'impressione che qualcosa si stia muovendo nell'ammasso di resti: forse la creatura ha il potere di rigenerarsi . . . Con questi mostri non si può mai sapere, meglio andarsene alla svelta! Vai al **416**.

251

Punti l'Occhio Magico sulla porta e subito lo vedi illuminarsi per effetto di uno straordinario scambio di energia: l'Occhio assorbe il calore emanato dal metallo, evitandoti così una spaventosa bruciatura. Tiri un sospiro di sollievo e ringrazi il Signore per averti fatto trovare questo meraviglioso oggetto.
Se questo era il tuo secondo tentativo di aprire la porta, vai al **444**. In caso contrario torna al **159** e scegli una nuova combinazione.

252

La tua spada affonda facilmente nella tenera polpa dei funghi. Al contatto della lama non liberano spore velenose, ma un invitante profumino che ti mette appetito. Vuoi assaggiarli (vai all'**88**) oppure prosegui oltre senza più curartene (vai al **172**)?

253

La galleria finisce improvvisamente davanti ad un muro cieco! Torni subito sui tuoi passi e arrivi rapidamente nel punto in cui hai ucciso il Golem. Scavalchi i resti del mostro e prosegui diritto (vai al **76**).

254

«Buon giorno, viaggiatore, oppure dovrei dire buona notte? Qui, nella miniera, si perde il conto delle ore!» esclama lo Gnomo. «Quale cattivo vento ti porta in questi tristi luoghi?» Il tono sinistro con il quale pronuncia queste parole non è fatto per incoraggiarti. Ad ogni modo, gli spieghi semplicemente che il re Salomone ti ha mandato qui per distruggere il flagello che chiamano 'Morte Bianca'. Lo Gnomo alza un sopracciglio e hai l'impressione di scorgere un sorriso di scherno agli angoli della sua bocca. «Mi felicito con te per il tuo coraggio, straniero. Hai certamente qualche possibilità di liberare le miniere da questo male, sì, certo . . . Ehm, dunque, desideri scendere in fondo alla miniera?» Trovi il discorso dello Gnomo un po' sconclusionato, ma annuisci. «Prendi posto nel cassoncino e reggiti forte!» ordina. Mentre metti piede in questa specie di montacarichi, lanci un'occhiata alle corde avvolte attorno alle carrucole. Una di esse, terribilmente sfilacciata, sembra sul punto di rompersi. Ti fidi dello Gnomo (vai al **129**) o preferisci rinunciare e prosegui a piedi lungo la galleria (vai al **33**)?

255

Con la spada in una mano ed il pugnale nell'altra ti precipiti urlando nella caverna, ma gli Uomini di Lava sono già in piedi e ti fissano con aria feroce: il tuo attacco non li ha colti di sorpresa! Come vuoi affrontare questi demoni?

Con la spada? Vai al **301**.
Con l'Occhio Magico? Vai al **433**.

256

Sei riuscito bene o male a prendere il controllo dell'elevatore. La corda ti gratta un po' le mani, ma la tua forza eccezionale ti permette di controllare il ritmo della discesa verso le viscere della miniera. Improvvisamente il cassoncino si ferma all'altezza di una galleria perpendicolare al pozzo. Una rapida occhiata verso il basso è sufficiente per farti capire che sei ancora molto lontano dal fondo. Imprimi un paio di scossoni alle corde, tentando di non sollecitarle troppo, ma i tuoi sforzi sono vani: il meccanismo è bloccato! Cosa farai? Se decidi di scivolare in questa galleria mediana per esplorarla, vai al **563**. Se invece sei ansioso di raggiungere il fondo della miniera, dovrai correre il rischio di tagliare la corda che ti tiene sospeso! In questo caso, vai al **405**.

257

Prendi lo slancio e balzi al di là del pozzo, ma il peso della bisaccia e delle armi ti impaccia i movimenti: il piede ti scivola sul bordo umido del pozzo. Per qualche secondo oscilli sospeso sul precipizio, ma poi con un disperato colpo di reni ti getti in avanti. Cadi disteso, faccia a terra, e resti lì qualche secondo aspettando che il tuo cuore riprenda un ritmo normale, poi ti alzi e ti rimetti in cammino. Dopo qualche decina di metri raggiungi un secondo pozzo, anche questo munito di pioli. Punti la torcia verso il fondo, generando un suggestivo gioco d'ombre sulle pareti, ma non riesci a distinguere nulla al di là di qualche metro. La prospettiva di infilarti lì dentro non ti alletta un gran che! Cosa farai? Se vuoi tornare indietro e scendere nel primo pozzo, vai al **227**. Se vuoi tentare con questo, vai al **182**.

258

La vittoria sul Golem ti riempie di soddisfazione! Balzi oltre i suoi resti per riprendere il cammino, ma nello stesso istante noti uno scheletro appoggiato contro la parete vicina. Senza dubbio una vittima di questo guardiano implacabile... Attorno alle ossa calcinate dal tempo, sono ancora avvolti i resti di una lunga veste nera seminata di stelle, come quelle che piacciono tanto ai maghi. Questo qui, evidentemente, non ha avuto il tempo di mettere in pratica il suo sapere. Vuoi perquisire lo scheletro? Se sì, vai al **535**, altrimenti vai al **494**.

259

La galleria prosegue un po', poi gira a destra. Cento metri più in là gira nuovamente, questa volta a sinistra. In questo punto la roccia ha un aspetto strano, quasi poroso e dai riflessi rossastri, ma non c'è nessuna traccia di vita, animale o vegetale, in questo settore. Cammini ancora un po' prima di arrivare ad un incrocio a T, e la tua attenzione viene catturata da una forma raggomitolata al suolo. Ti avvicini prudentemente e scopri che si tratta dello scheletro di un guerriero, rosicchiato fino al midollo dai topi. Dunque anche questa parte della miniera ha i suoi piccoli e furtivi abitanti! Se non l'hai già fatto in un precedente passaggio, puoi perquisire lo scheletro (vai al **406**). Se non ti interessa, puoi proseguire lungo questo corridoio perpendicolare; verso destra (vai al **211**) o verso sinistra (vai al **579**).

260

«Dovresti imparare le buone maniere, mercante!» dichiari. «Fatti da parte o assaggerai l'acciaio dei servitori di Cristo!» Il mercante alza un sopracciglio e ti osserva con disprezzo. Le tue minacce non hanno effetto su di lui, a quanto pare: invece di obbedirti, tira fuori la scimitarra dal fodero intarsiato e si getta contro di te. Un po' sorpreso dalla sua audacia, sguaini la spada. Questo duello ti preoccupa: il ponte potrebbe non resistere alle violente sollecitazioni di un combattimento! Ma d'altra parte non hai scelta, così leghi la briglia del cavallo ad una delle corde che fungono da parapetto bendandogli gli occhi perché non si muova. Sbrigati, il tuo avversario ti ha quasi raggiunto!

Achab il Mercante   Forza 10   Vita 12

Se il duello non finisce entro 3 scontri, vai al **45**.
Se vinci nel giro di 3 scontri o meno, vai al **192**.

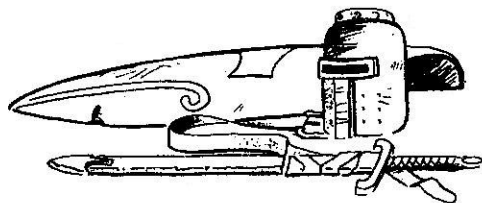
261

«Bravo, amico!» esclama lo spettro con aria gioiosa. «La tua perspicacia è grande. Effettivamente, se mi avessi risposto male ti avrei inviato in una galleria dalla quale non avresti più fatto ritorno. Invece ti sei meritato le indicazioni promesse. Vedi quella scala? Devi scendere per di là. In seguito, quando raggiungerai un incrocio, non perdere il tuo tempo in vani dubbi. Scegli il passaggio di destra, perché gli altri due nascondono pericoli mortali! E adesso, addio e buona fortuna!» Lo spettro scoppia a ridere e svanisce nel nulla. Guardi dappertutto, ma è veramente sparito. Non ti resta che scendere la scala (vai al **350**).

262

Pronunci il Sortilegio A che hai ottenuto da Flippipini il profeta. Leggendolo, ti rendi conto che questo sortilegio aggiunge 2 punti alla tua Forza per la durata di un duello: quindi avrà effetto solo se attacchi il vecchio, altrimenti lo avrai sprecato! Vuoi agire violentemente (vai al **296**) oppure ti avvicini al vecchio, come ti sta chiedendo di fare (vai al **323**)?

263

Fatti pochi passi, alle tue spalle la parete esplode letteralmente sotto la spinta di due zampe ed un muso giganteschi. In preda all'orrore, credi per un istante di essere vittima di un'allucinazione, ma no: è proprio una Talpa di dimensioni mostruose! Come le sue sorelle di taglia normale è quasi cieca e non riesce a vederti, ma il suo odorato è finissimo e la vedi annusare nella tua direzione. Evidentemente hai un buon odorino, perché l'animale si muove verso di te! Per tua fortuna la Talpa si muove molto lentamente, lasciandoti il tempo di decidere: vuoi sfidarla senza cedere un millimetro di terreno (vai al **530**) o preferisci fuggire lungo il tunnel per tentare di distanziarla (vai al **4**)?

264

Ti passi la bisaccia a tracolla e, dopo aver sputato a terra vicino al Monrock in segno di disprezzo, torni sui tuoi passi e raggiungi il pozzo. Vai al **202**.

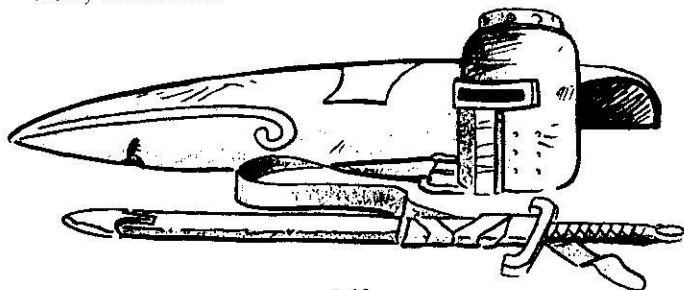
265

Scendi lungo una serie interminabile di gradini umidi per parecchi minuti. Una sensazione di spossatezza invade il tuo corpo, e vieni oppresso dal pensiero di tutti i chilometri percorsi sotto terra dall'inizio della tua avventura. Improvvisamente ti assale la nostalgia del verde intenso dei paesaggi d'Inghilterra, o dei colori sgargianti delle orifiamme che si stagliano contro il cielo . . . Ma il tuo disappunto cresce ancora, all'idea del cammino inverso che ti attende quando vorrai uscire dalle miniere!
Finalmente sbocchi in un corridoio il cui aspetto si discosta parecchio da quello delle gallerie percorse finora. Un rapido esame ti rivela che hai raggiunto le famose prigioni di Salomone, di cui hai tanto sentito parlare. Le prigioni in cui è rinchiuso Nikanor, l'uomo che cerchi!
Hai stretto la mano ad un Folletto? Se sì, vai al **428**, altrimenti vai al **94**.

266

Precipiti in un pozzo fuori uso: purtroppo hai posato il piede sulle tavole marce, coperte di detriti, che ne dissimulavano l'apertura. Tenti di frenare la caduta con l'energia della disperazione ma i tuoi sforzi sono inutili, e piombi giù urlando per tutta l'incredibile lunghezza del pozzo prima di sfracellarti parecchie centinaia di metri più in basso. Il tuo corpo smembrato giace in fondo alle infernali miniere di re Salomone, preda ormai dei ratti e dei vermi . . .

267

La porta si apre senza difficoltà. Davanti ai tuoi occhi si estende una galleria molto simile a quella che hai appena lasciato. Un dubbio ti assale repentinamente: sei ancora prigioniero del dedalo di tunnel? Ma l'istinto ti persuade del contrario, ed un altro dettaglio ti rassicura: la temperatura, così bassa nelle gallerie che hai attraversato, sta salendo rapidamente. Rivoli di sudore ti scendono giù per la schiena sotto la pesante cotta di maglia. La sete ti brucia la gola, e come se non bastasse anche lo stomaco si fa vivo con un violento brontolìo. Se vuoi divorare una delle tue razioni di cibo, vai al **40**. Se preferisci non perdere neppure un secondo, o se hai finito le provviste, vai al **556**.

268

«Perdonami se ti faccio parlare, ma ho bisogno di alcune informazioni. È proprio a ragione della Morte Bianca che mi trovo qui: Salomone in persona mi ha incaricato di sbarazzare le miniere da questo flagello». Il ferito fa appello a tutta la sua volontà per dominare il dolore ed ascoltarti. «Ma io cerco anche un'altra cosa» prosegui. «O piuttosto, un altro: un uomo chiamato Nikanor! Se sai qualcosa di lui, ti prego, dimmelo! Questa informazione è di vitale importanza per me . . .»

«Nikanor!» esclama con voce tremula il vegliardo. «Il mio più caro amico! Quante partite a scacchi abbiamo giocato . . . Anche quando venne imprigionato, andavo spesso a fargli visita nella sua cella . . . Ma sono ormai settimane che la Morte Bianca lo ha rapito! Senza dubbio è morto da tempo . . .» Annientato da questa rivelazione, resti senza parole per qualche secondo, ascoltando il respiro faticoso del vecchio. Il mostro che intendi distruggere ha già annientato le tue speranze di portare a termine la tua ricerca? Roso dal dubbio, vai al **468**.

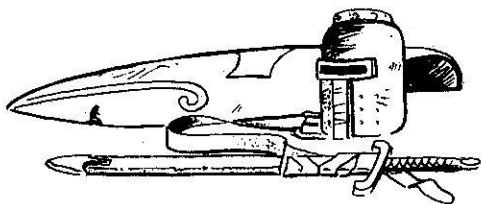
269

Afferri il ladro per il bavero e lo schiaffeggi rudemente. Tremando di paura, emette qualche suono gutturale e ti rende senza discutere l'oro che ti aveva rubato. Ma appena lo lasci andare, si avvicina un sorvegliante armato di gatto a nove code! «Ehi, tu! Cosa stai facendo? Rimettiti al lavoro, prima che decida di darti una lezione!» Vuoi spiegargli chi sei e perché ti trovi qui? Vai al **469**. Oppure preferisci sguainare la spada e attaccarlo? Vai al **111**.

270

Ti mancano ancora circa settanta metri per raggiungere il suolo, ma adesso la discesa è più facile. Vuoi scivolare giù per il ghiaione (vai al **204**) o preferisci evitare i rischi e vedere dove sbocca la galleria che si apre davanti a te (vai al **338**)?

271

Lanci l'incantesimo che trasforma la pietra in legno. Immediatamente ti chiedi perché hai agito in modo così stupido: il tuo avversario non è fatto di pietra! E infatti il sortilegio non ottiene alcun risultato: lo hai sprecato, come anche il Sortilegio Pietrificante, perché la pergamena ti si sgretola tra le dita! Adesso devi decidere se attaccare il vecchio (vai al **296**) o avvicinarti a lui (vai al **323**).

272

Oltrepassi le statue e cammini fino all'ingresso delle caverne. La rozza mappa che hai trovato sulla vittima dei gorilla potrebbe rappresentare questo luogo. L'apertura di sinistra era segnata con una croce. Significa che è la via più facile? L'unico modo che hai per scoprirlo è avventurarti lì dentro. Vuoi seguire le indicazioni della carta e penetrare nella caverna di sinistra? Vai al **24**. Altrimenti scegli quella al centro (vai al **386**) o quella a destra (vai al **509**).

273

Tra tutti quelli che possiedi, quale sortilegio decidi di usare?

Un Sortilegio Pietrificante?	Vai al **50**.
Un Sortilegio che tramuta la pietra in legno?	Vai al **454**.
Un Sortilegio Rivela-intenzioni?	Vai al **407**.
Il Sortilegio A del profeta?	Vai al **98**.
Il Sortilegio B del profeta?	Vai al **475**.
Il Sortilegio C del profeta?	Vai al **524**.
Il Sortilegio D del profeta?	Vai all' **11**.
Il Sortilegio E del profeta?	Vai al **316**.

Se non possiedi nessuno di questi sortilegi, vuoi attaccare il Folletto (vai al **442**) o aspetti senza minacciarlo (vai al **551**)?

274

Avvicini il viso ad uno dei buchi nella parete. Hai appena il tempo di vedere una forma biancastra che si precipita su di te a velocità folle. Sfortunatamente non riesci ad evitarla, ed il suo terribile morso ti lacera il volto. Getta un dado e sottrai il risultato ottenuto dal tuo punteggio di Vita. Devi combattere contro il Verme delle Caverne che ti sta attaccando:

Verme delle Caverne	Forza 6	Vita 9

Se vinci, torna indietro con la corda e vai al **452**.

275

Prendi la strada che ti sembra più fidata e cammini per qualche metro, raggiungendo una svolta a gomito verso destra. Centocinquanta metri più in là, il tunnel gira di nuovo di novanta gradi, questa volta verso sinistra, riprendendo la direzione iniziale. Ti guardi

intorno alla ricerca di qualche traccia di recenti passaggi, ma a quanto pare nessuno si è più avventurato qui da lungo tempo . . . Improvvisamente sbocchi in una galleria perpendicolare. Non hai scelta: devi girare a sinistra (vai al **259**) o a destra (vai al **20**).

276

Ti distendi in un angolino riparato, grande quanto basta per poterti allungare, e ti addormenti subito sperando che niente e nessuno venga a disturbarti. Le ore passano tranquille, e quando ti svegli non sei in grado di giudicare quanto tempo hai dormito. Il caratteristico suono dei picconi contro la roccia indica che i minatori sono ancora al lavoro. Riguadagni 2 punti di Vita per questi momenti di sonno ristoratore e vai al **143**.

277

La tua visita nelle miniere è stata piuttosto breve! Indispettito, decidi di tentare un'altra volta, cambiando ingresso. In quale delle caverne vuoi entrare?

In quella di destra?	Vai al **509**.
In quella al centro?	Vai al **386**.
In quella di sinistra?	Vai al **24**.

278

Soppesando i pro e i contro decidi coraggiosamente di attraversare il lago sotterraneo: preferisci i rischi di questa impresa piuttosto che fare ritorno nel dedalo di tunnel da cui provieni. Avanzi nell'acqua, un passo dopo l'altro, senza che nulla ti disturbi. La temperatura dell'acqua non ha niente d'allarmante ed anzi la sua freschezza è gradevole. Ma improvvisamente i tuoi peggiori timori si materializzano: la forma scura che avevi intravisto ricompare e si dirige rapidamente verso di te. In una nuvola di spruzzi vedi emergere una testa ed un collo lungo e flessuoso. Riconosci all'istante le temibili mascelle e la pelle vischiosa di un Plesiosauro, orribile creatura anfibia della preistoria, arrivata qui per chissà quale miracolo! La bestia agita le corte pinne sotto la superficie del lago. La bocca spalancata è ormai a pochi metri da te! Devi combattere questo mostro se vuoi salvarti!

Plesiosauro	Forza 14	Vita 16
	Modificazione-danno + 1	

Se vinci, vai all'**86**.

279

Uno dei serpenti ha il tempo di far scivolare la testa oltre la porta, ma resta schiacciato tra lo stipite ed il battente senza riuscire a morderti. Eccoti nuovamente al sicuro! Vai al **112**.

280 - *Adesso devi affrontare i due giganteschi dragoni*

280

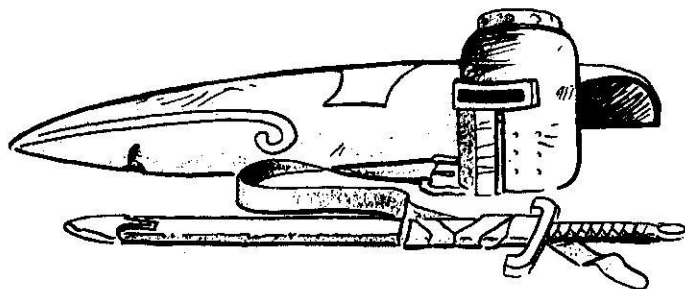
Con la mano appoggiata sull'elsa della spada ti sistemi comodamente per osservare il combattimento, come se stessi assistendo ad un torneo. Il coraggioso cavaliere combatte con tutte le sue forze per resistere all'assalto dei Draghi, ma ben presto viene sopraffatto. Il suo corpo smembrato viene divorato dalle crudeli mascelle, e improvvisamente ti rendi conto che decidere di non intervenire è stato poco saggio: infatti i due Draghi ti attaccano insieme e non hai più il tempo di fuggire . . .

Drago Rosso	Forza 14	Vita 16
	Modificazione-danno + 1	
Drago Blu	Forza 18	Vita 20
	Modificazione-danno + 1	

Se in un qualsiasi istante del combattimento scendi sotto i 3 punti di Vita, vai al **126**. Se sopravvivi all'attacco dei due mostri, vai al **325**.

281

Il carrello scivola a una velocità demenziale sulle rotaie, e devi aggrapparti con tutte le tue forze per non essere catapultato fuori ad ogni curva. Il cuore ti batte furiosamente. Dopo un numero incredibile di tornanti sempre più ravvicinati, intravedi finalmente un po' di luce. La velocità del carrello diminuisce e sbocchi in una gigantesca caverna sotterranea dove lavora un'orda di minatori. Numerosi sorveglianti che indossano armature di cuoio e placche metalliche, strapazzano i minatori a colpi di frusta o di bastone. Hai appena il tempo di constatare che nessuno di essi ha qualcosa di umano: i loro tratti grotteschi sono deformati come se qualche mano maldestra avesse plasmato i loro volti e corpi in un'atroce pa-

rodia di umanità! A quanto pare sei sceso un po' troppo e hai raggiunto l'inferno! Il carrello attraversa di slancio tutta la caverna e va a sbattere contro un paraurti. Lancia due dadi: se il risultato è un numero dispari, vai al **379**; se invece è pari, vai al **447**.

282

Ben deciso a non immischiarti più in ciò che non ti riguarda acceleri l'andatura, ma il tuo istinto ti dice che qualcuno ti sta seguendo! Fai un brusco voltafaccia e ti trovi di fronte ad un uomo quasi calvo, con il mento ornato da una lunga barba bianca e setosa, che indossa una lunga tunica blu cielo dall'aria molto vissuta. Percuote nuovamente il gong che avevi sentito poco fa. «Il castigo è vicino!» vocifera. «Convertiti al Caos, peccatore, se non vuoi essere dannato in eterno! Seguimi nella caverna e ti insegnerò la verità!»
Quest'uomo non ha un'aria molto pericolosa, ma a quanto pare non è più del tutto in sé. Vuoi accettare il suo invito nella speranza di trovare qualcosa di interessante (vai al **466**) o preferisci riempirlo di botte e sbarazzartene (vai al **489**)?

283

Prosegui allegramente, felice di aver trovato un passaggio così comodo, ma improvvisamente un piolo si stacca sotto il tuo piede destro! Sei fortunato: riesci a restare aggrappato e prosegui senza più incidenti per alcuni metri, poi intravedi un budello alla tua destra. In fondo c'è una grotta, nella quale scintilla una moltitudine di oggetti brillanti che riflettono la luce gialla della tua torcia! Sempre aggrappato ai pioli, socchiudi gli occhi per vedere un po' meglio, ma non riesci a distinguere nient'altro. Vuoi esplorare questa grotta (vai al **96**) o preferisci non interrompere la tua discesa nel pozzo (vai al **202**)?

284

Deglutisci a vuoto, inquieto: non sarà un'impresa facile! Tenti invano di calcolare il tempo che separa il passaggio di due carrelli, ma gli intervalli sono irregolari. Raccomandi l'anima a Dio e ti slanci per attraversare le rotaie. Lancia due dadi: se ottieni 4 o meno, vai al **240**. Se ottieni 5 o più, vai al **472**.

285

«Sappi che io possiedo le miniere di diamanti più ricche della terra» prosegue Salomone. «Ma da qualche tempo una malefica forza misteriosa vi si è introdotta e ruba le gemme. I minatori la chiamano 'Morte Bianca'! Essa uccide gli uomini e ostacola il loro lavoro. Un'intera armata sarebbe di poca utilità nelle strette gallerie della miniera, ma un uomo solo, deciso e abile, potrebbe riuscire a sbarazzarmi di questo flagello. Sarai tu lo strumento della mia giustizia!» grida il re, esaltato. «Ti ricompenserò riccamente, e farò tutto ciò che è in mio potere per aiutarti nella tua ricerca». Non lasci trapelare i tuoi

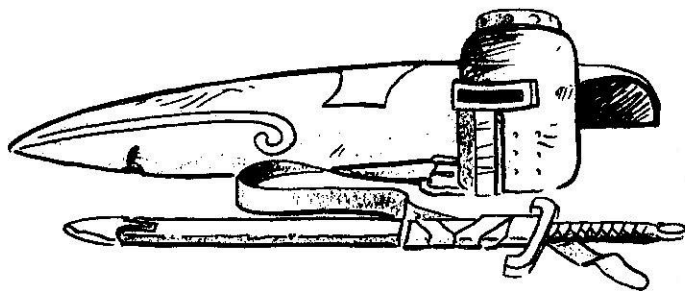
pensieri, ma la proposta di Salomone ti tenta enormemente!
Il cavaliere sulla montagna ti ha detto che Nikanor, l'antico consigliere del re che stai cercando, è prigioniero in fondo alle miniere. Senza esitazione, accetti la missione che il monarca ti affida. «Non ho mai dubitato della tua risposta!» dice riconoscente. «Ecco un salvacondotto che ti permetterà di avere libero accesso alle miniere e ti darà diritto all'aiuto delle mie guardie, se ne avrai bisogno. Prendi anche questo medaglione sacro. Ti sarà di certo utile . . .» Salomone ti spiega che questo medaglione ti ridarà 3 punti di Vita in qualsiasi momento tu lo desideri. Basterà strofinarlo, ma la sua carica magica svanirà e non potrai utilizzarlo una seconda volta. Fai scivolare la pergamena nella bisaccia (segnala) ed il medaglione attorno al collo, poi Salomone ti appoggia le mani sulle spalle: «Buona fortuna, amico!» conclude. Lasci la tenda e parti subito, ansioso di portare a termine la missione e sperando nello stesso tempo di ritrovare Nikanor! Vai al **209**.

286

L'eremita accende una piccola lampada ad olio, e subito un leggero chiarore si diffonde nella caverna. Un debole gorgoglìo d'acqua attira la tua attenzione: una minuscola sorgente sgorga da una delle pareti della grotta. È così debole che il rivoletto d'acqua che ne cola viene immediatamente assorbito dal terreno. Il vecchio appende un secchio all'estremità del suo bastone e lo avvicina alla sorgente raccogliendo poche gocce d'acqua che subito ti offre. Poi, come promesso, passa sulla tua ferita un unguento che ti ridà, a tua scelta, 1 punto di Vita o 1 punto di Forza.
Accetti di buon cuore il suo invito a mangiare e in pochi attimi ti vedi posare davanti una scodella fumante colma di spezzatino di ratto. L'odore è allettante, ed il sapore non impossibile: riguadagni 2 punti di Vita. Mentre mangi, l'eremita ti spiega che si è ritirato dal mondo ormai da molti anni, e vive sotto terra senza occuparsi delle faccende della miniera.
Vuoi interrogarlo comunque su colui che stai cercando (vai al **187**) o preferisci non raccontargli nulla della tua ricerca e riprendi l'esplorazione della miniera (vai al **299**)?

287

Camminando osservi una serie di striature argentate, simili alla scia di gigantesche lumache, sparse qua e là lungo il tunnel; inoltre sono ancora visibili le impronte di sandali e piedi nudi. Al tuo passaggio, frotte di animaletti abituati all'oscurità fuggono via, spaventati dalla luce della torcia. Non riesci a capire se si tratta di ratti o di piccoli tarsi, ma forse è meglio: non ci tieni ad avere la lista esatta degli abitanti di questa parte delle miniere!
Il suolo diventa via via più liscio, e le tele di ragno sono quasi del tutto scomparse, ma questa galleria

sembra andare avanti all'infinito! La luce della torcia sta vacillando, e presto dovrai accenderne un'altra. Stai ormai soppesando l'idea di fare dietro front, ma improvvisamente percepisci una presenza!
Ad una cinquantina di metri davanti a te la galleria si allarga sensibilmente. Una lanterna cieca rischiara con il suo sottile raggio un viso incartapecorito: uno Gnomo, seduto su una panca di ferro, veglia silenzioso, gli occhi persi nel vuoto, tirando grosse boccate dalla pipa di schiuma e saturando l'aria della galleria con un pestilenziale fumo dai riflessi bluastri. Il suo berretto è leggermente inclinato ed una rada barbetta giallastra gli spunta dal mento. Porta una corta spada appesa alla cintura. Sei costretto a passargli davanti se vuoi proseguire lungo la galleria: vuoi avvicinarti lentamente facendoti riconoscere (vai al **118**) o lo attacchi sfruttando l'elemento sorpresa (vai all'**89**)?

288

Formuli rapidamente il Sortilegio B che hai ottenuto da Flippipini il profeta. Nel leggerlo, scopri che questo sortilegio crea attorno a te un bozzolo invisibile per la durata di un combattimento! Visto che il tuo avversario sarà costretto a combattere alla cieca, dovrai dividere per due gli eventuali danni che ti infliggerà. Ma questo incantesimo avrà effetto solo se attacchi immediatamente il vecchio, altrimenti lo avrai sprecato inutilmente! Vuoi quindi passare violentemente all'azione (vai al **296**) o ti avvicini al vecchio come ti chiede (vai al **323**)?

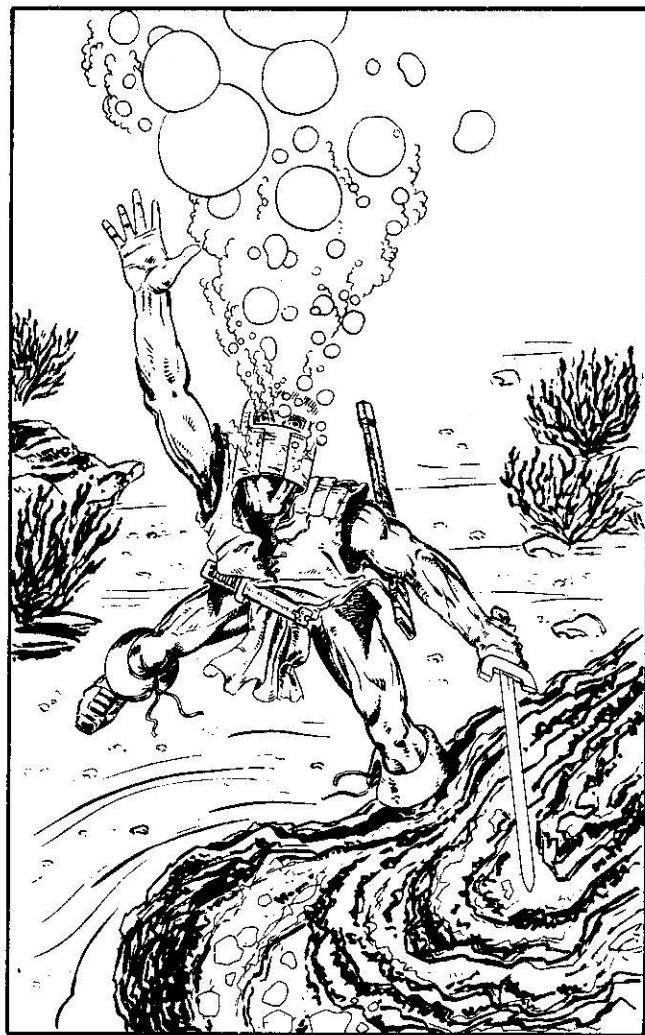
289

Via via che il Monrock si avvicina l'odore della sua pelle ti prende alla gola. Questa difesa, così comune nel regno animale, è esasperata qui al massimo! Ti senti soffocare. Fortunatamente il ciondolo ottenuto durante il tuo soggiorno nell'affresco rivela la sua utilità in questo preciso istante: comincia anche lui ad emettere un odore, ma si tratta della fresca fragranza delle orchidee, ricca e inebriante. I due effluvi, quello divino e quello immondo, si combattono silenziosamente e finiscono per annullarsi a vicenda! Il duello che ti aspetta adesso sarà molto più rumoroso!

Monrock	Forza 6	Vita 9

Se vinci, vai al **548**.

290

Il cadavere lacerato del Troglodita rotola al suolo. Speri di aver sconfitto anche il suo odore, ma sfortunatamente non c'è nulla da fare: il fetore persiste. La piccola sala dove avete combattuto doveva essere la sua tana, perché il pavimento è cosparso di ossa rosicchiate e intravedi in un angolo un mucchietto di paglia umidiccia. Il tuo naso ti suggerisce che un esame più prolungato ti procurerebbe solamente un at-

292 - *L'Ostrica Gigante ti ha imprigionato la gamba!*

tacco di nausea, ed esci quindi rapidamente.
Cosa vuoi fare adesso? Risali la scala a chiocciola tentando di raggiungere i piani superiori (vai al **116**) o esci dalla torre ed esplori i dintorni (vai al **384**)?

291

Malgrado i rischi potenziali, nessuno viene a disturbare il tuo riposo. Riguadagni 2 punti di Vita per queste poche ore di sonno ristoratore e prosegui l'esplorazione delle miniere. Vai al **327**.

292

Lasci andare la corda e raggiungi senza difficoltà il roccione grigio. Ahimè, sarebbe stato meglio dare prova di minore agilità, perché sei saltato su una gigantesca ostrica! Il mollusco aspettava proprio un'occasione del genere per richiudersi sulla sua preda! Ti stringe una gamba nella sua presa d'acciaio, facendoti perdere subito 2 punti di Vita. Se possiedi una bottiglia di aceto e vuoi utilizzarla, vai al **521**. Se vuoi tentare di spezzare l'enorme ostrica con la spada, vai al **560**. Se preferisci affidarti ai poteri dell'Occhio Magico, vai al **184**.

293

Alzi lo sguardo per controllare la caduta delle stalattiti e ti rimetti in marcia. Riesci in questo modo ad evitarne parecchie, balzando di lato all'ultimo momento. Senza i tuoi riflessi perfetti ti avrebbero di certo provocato delle dolorose ferite. Ma ahimè, è un po' difficile controllare allo stesso tempo il soffitto e il pavimento: ad un tratto un piede ti si incastra tra due stalagmiti, facendoti perdere l'equilibrio. La caviglia si torce dolorosamente e precipiti a terra evitando per un pelo di infilzarti in una delle rocce acu-

minate. Questo incidente ti renderà il cammino più difficile! Perdi 1 punto di Forza finché qualcosa o qualcuno non ti guarisce dalle ferite. Attorno a te il rombo dell'onda d'urto riempie sempre l'atmosfera, ma incoraggiato dalla vicinanza della galleria ti rialzi e vai al **517**.

294

La spada affonda profondamente sotto il carapace del granchio, nella giuntura tra due rosee placche corazzate! L'hai scampata bella! La barca fa acqua dalla breccia aperta dal crostaceo, ma galleggia ancora. Ad ogni modo non potrai servirtene ancora a lungo. Trascinato da una corrente vigorosa, remi rapidamente fino ad una griglia che ostruisce il passaggio. Le sbarre arrugginite tengono bene, sopportando tutti i tuoi tentativi di allargarle. Bisogna dire che in questo punto il tunnel è molto stretto, e chi ha piantato la griglia nella roccia ha fatto un lavoro da maestro! Vuoi abbandonare la barca e gettarti in acqua per nuotare sotto la griglia? Vai al **332**. O preferisci riguadagnare la riva del lago e continuare l'esplorazione della caverna? In questo caso vai al **110**.

295

«La strada per cosa?» esclama l'Orco guardandoti con aria sorpresa. Capisci subito che non ha mai sentito parlare della città che stai cercando; e se ci rifletti un attimo, non c'è nulla di strano in ciò! Cosa gli chiederai adesso? Che cos'è la Morte Bianca (vai al **336**), oppure dove si trova prigioniero Nikanor (vai al **526**)?

296

L'istinto ti suggerisce che, in questo caso, le apparenze ingannano! A rischio di apparire poco cavalleresco, ti precipiti sul vecchio con la spada in pugno, lanciando un grido di guerra! Disturbato nella sua concentrazione dall'improvviso attacco, il vecchio si trasforma in un mostro che non ha nulla d'umano. I suoi occhi rossi e sporgenti ti fissano con aria famelica, e si lecca i baffi. È un Imitatore, una creatura capace di assumere qualsiasi sembianza per raggiungere i suoi scopi: in questo caso trasformarti in cibo!

Imitatore	Forza 10	Vita 10

Se l'esito del combattimento ti è favorevole, vai al **200**.

297

Senza troppe speranze, perquisisci lo scheletro. La vista di queste spoglie ti ispira un senso di pietà, e non riesci a trattenere un brivido al pensiero di questo poveretto travolto da qualche pericolo sotterraneo. Al collo porta una placca di rame coperta di iscrizioni. Riesci a decifrare qualche parola: «... Kornand, incaricato da ... d'ispezionare le gallerie ... giura d'essere sempre vigile ...» Quindi costui aveva l'incarico di sorvegliare questo settore! Se solo avesse potuto conoscere la fine che lo attendeva ... Possiede anche 2 pezzi d'oro dentro una borsa a brandelli. Puoi intascarli tu, se lo desideri. Ora non ti resta che prendere il passaggio di sinistra (vai al **352**) o continuare diritto (vai al **579**).

298

Scavando freneticamente, pratichi un'apertura che sbocca in una galleria più importante. Appena vi metti piede un enorme pugno si abbatte a pochi centimetri dal tuo cranio. Ti volti e vedi un Golem, gigantesca creatura di pietra. Devi affrontarlo: vuoi attaccarlo con la spada (vai al **385**) o preferisci mettere alla prova la potenza dell'Occhio Magico (vai al **162**)?

299

Auguri lunga vita e prosperità all'eremita. Rimpiangi dentro di te che un uomo simile abbia deciso di isolarsi dal mondo dei viventi, ma il destino ha deciso così! Riprendi il cammino verso la Morte Bianca che ti attende chissà dove, magari dietro la prossima curva, e verso Nikanor, l'unico che ti può aiutare a raggiungere Shangri-La.
Interminabilmente la galleria continua sempre uguale, e finisci con il chiederti se per caso non stai girando in cerchio! Se non hai mai dormito da quando hai messo piede nelle miniere, vai al **457**, altrimenti vai al **327**.

300

Fai scivolare il diadema nel sacco e, dopo aver sputato un'ultima volta a terra in segno di disprezzo, ti lasci alle spalle il cadavere del Monrock e fai ritorno al pozzo. Vai al **202**.

301

Le due creature umanoidi ti attaccano insieme. I loro colpi non sono potenti, ma il semplice contatto con la loro pelle ti causa delle orribili bruciature che diminuiscono la tua abilità in combattimento. Sperando di venirne a capo alla svelta, ti getti nella mischia!

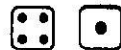
1° Uomo di Lava	Forza 11	Vita 15
2° Uomo di Lava	Forza 12	Vita 16

Se esci vittorioso dal duello, vai al **16**.

302

Nel momento in cui chiudi la porta della cella, un rumore di passi risuona in fondo al passaggio. Ti guardi intorno alla ricerca di un nascondiglio, ma è troppo tardi: una pattuglia di guardie dalle armature argentate fa irruzione nel tunnel, e appena ti vedono si lanciano verso di te. In men che non si dica ti ritrovi con le spalle al muro, sotto la minaccia di numerose lance acuminate! Vai al **165**.

303

Dopo un pasto frugale ma nutriente, ti addormenti di colpo. Aumenta di 4 il tuo punteggio di Vita (di 3 se oggi avevi già mangiato). Al tuo risveglio, prendi congedo dal «profeta» e ti lanci nuovamente nell'esplorazione delle gallerie. Vai al **144**.

304

In punta di piedi procedi addossato alla parete sinistra, quando all'improvviso il pavimento ti cede sotto i piedi. Lancia due dadi: se fai 11 o 12 vai al **266**, altrimenti vai al **317**.

305

Cade la notte, ed una tremenda debolezza ti invade. Vuoi correre il rischio di dormire qualche ora in questo nido? Vai al **171**. Se pensi che sia un'idea folle e temeraria, vai al **223**.

306

Divori una razione di provviste, se ne hai ancora, e riguadagni così 2 punti di Vita. Poi ti stendi al suolo accanto ad una parete e chiudi gli occhi. La fatica stende rapida le sue ali nere sul tuo spirito, e scivoli in un sonno senza sogni. Dopo un tempo indeterminato torni alla realtà, riposato e pronto ad affrontare tutti i pericoli. Questo meritato riposo ti permette di ritrovare altri 2 punti di Vita. Con ardore riporti la mente allo scopo abbandonato la sera precedente e fai ritorno alla doppia porta d'avorio. È difficile credere che un oggetto di tale bellezza nasconda simili orrori! Pensieroso, sollevi la pesante sbarra trasversale che blocca la porta e la deponi al suolo. Vai al **58**.

307

Prosegui lungo il tunnel per parecchi minuti, senza che nulla venga a disturbarti. Proseguendo sempre verso sud, raggiungi ben presto una biforcazione: un'altra galleria si apre ad est. Se decidi di seguirla, vai al **386**. Se preferisci continuare verso sud, vai al **366**. Se cambi idea e decidi di tornare sui tuoi passi in direzione nord, vai al **287**.

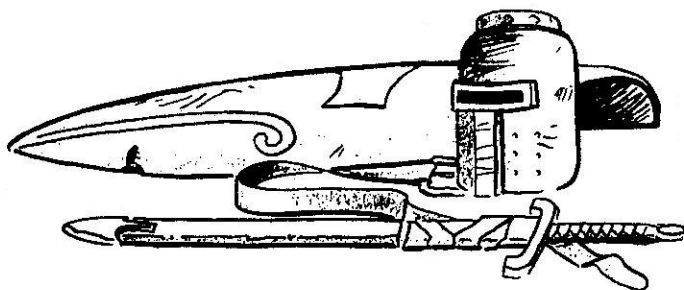
308

«Bravo, amico!» esclama lo spettro. «La tua perspicacia è grande! Infatti ti avrei abbattuto come un cane se tu mi avessi dato la risposta sbagliata. Hai ben meritato le informazioni che ti avevo promesso. Scendi questa scala: quando arriverai ad un incrocio, non prendere né il passaggio di sinistra né quello di destra, perché entrambi celano delle trappole mortali! Quello che cerchi si trova diritto davanti a te. E adesso devo lasciarti. Addio e buona fortuna!» Con un'ultima risata, lo spettro scompare. Non ti resta che scendere la scala. Vai al **350**.

309

Con la punta della spada scosti i frammenti di guscio d'uovo che tappezzano il nido. Le ossa, sia umane che animali, abbondano. Improvvisamente, un lampo di luce attira il tuo sguardo: scopri un flacone metallico parzialmente attaccato dalla ruggine. Pieno di speranza, lo apri con mano tremante: contiene una Pozione Rigeneratrice che ti fa guadagnare 5 punti di Vita (attento però a non superare il punteggio di partenza). Adesso devi fuggire! Vai al **408**.

310

«Non mi si caccia in questo modo, miserabile individuo!» esclami. «Che ti piaccia o no, non mi muoverò di qui!»
Subito il Coboldo si alza e ti sferra un pugno in faccia. Il tuo elmo assorbe l'urto, ma lui si fa male! Rapido come il fulmine, lo ripaghi con la stessa moneta ed il Coboldo si piega in due gemendo. Desideroso di aggiungere un tocco umoristico allo scontro, prendi il suo piatto e glielo rovesci sulla testa, scatenando una risata generale tra i minatori che hanno seguito la scena. All'altro capo della sala, un Orco si è alzato in piedi e punta diritto verso di te. È molto alto, e alla sua cintura è appesa una frusta: senza dubbio è un sorvegliante. Vai al **471**.

311

Il tunnel finisce davanti ad un muro cieco, ma hai la fortuna di trovare un rotolo di corda abbandonato sul pavimento. Ti potrà essere utile, se torni indietro, per calarti in fondo alla miniera. Vuoi tornare indietro e provare subito a scendere (vai al **452**), o prima getti un'occhiata in una delle buche (vai al **274**)?

312

Inciti il cavallo ad indietreggiare, mettendo a dura prova il ponte di corde. I movimenti disordinati del cavallo ed il doppio peso che sta sopportando provocano degli inquietanti cigolii. In pochi minuti il mercante attraversa il ponte e ti raggiunge. «Grazie, amico! Hai capito subito che non posso aspettare: devo andare in un paese lontano a vendere il magnifico avorio che ho comprato qui». E a dimostrazione della veridicità delle sue affermazioni, apre uno dei voluminosi pacchi caricati sulla mula e ne tira fuori una splendida zanna d'elefante di enormi dimensioni. «Ma chissà, forse sei tu il mio primo cliente? Se vuoi una di queste zanne, te la cedo per 5 miserabili pezzi d'oro. Che ne dici?»
Se comperi una zanna d'avorio dal mercante, vai all'**85**. Se declini l'offerta, vai al **127**.

313

Malgrado la rapidità della tua reazione, uno dei serpenti ha avuto il tempo di strisciare accanto alla tua gamba e ti ha morso! Perdi 3 punti di Vita perché il veleno dei Mamba è particolarmente pericoloso! Tutto dolorante, vai al **112**.

314

Comprendi a poco a poco che sei stato trasformato in una statua di sale. Il fatto che ti sia rimasta tutta la lucidità aumenta l'orrore della tua situazione: nel corso dei secoli che trascorrerai qui, ogni volta che un Goblin si accorgerà della tua presenza, verrà a darti una rapida leccata! Il sale è prezioso nei paesi caldi. Ti scioglierai molto, molto lentamente, e la tua anima sarà libera solo quando anche l'ultimo granello di sale si sarà sciolto, mettendo fine a queste

incessanti umiliazioni e liberandoti dal ripugnante calvario. Ma almeno non potrai dire di condurre un'esistenza insipida! Ah, ah, ah!

315

I dadi rotolano e si arrestano sul tappeto da gioco steso sul pavimento, urtandosi e rimbalzando di lato. Lanci un grido di gioia! Hai fatto il colpo migliore, quello che fa guadagnare dieci volte la puntata. Intaschi felice 20 pezzi d'oro. Esaltato da questa fortuna inaudita, accogli con gioia l'acclamazione del pubblico. Se vuoi giocare un'altra partita, vai al **328** e punta di nuovo. Se riesci a guadagnare 30 pezzi d'oro, o dopo un massimo di 5 partite, devi andare al **248**. Se decidi che hai giocato a sufficienza, vai al **248**.

316

Lanci rapido il Sortilegio E che hai ottenuto da Flippipini il profeta, e scopri subito che permette di ammorbidire i metalli. È un vero peccato che la tua cotta e la tua spada siano di metallo, perché in pochi secondi sono ridotte ad un ammasso caramelloso! Osservando la scena, il Folletto si sbellica dalle risate per la tua goffaggine. Questo però non gli impedisce di fare un piccolo gesto nella tua direzione, perché ha ben compreso le tue intenzioni bellicose: senti immediatamente le tue membra irrigidirsi. Vai al **314**.

317

Eviti per un pelo di cadere in un pozzo abbandonato: hai messo imprudentemente il piede sulle tavole marce e ricoperte di detriti che ne dissimulavano l'apertura, ma con uno sforzo sovrumano riesci ad aggrapparti al bordo un secondo prima di venire inghiottito da quelle tenebre. Si è scatenato un nuovo crollo, ma fortunatamente non ne subisci le conseguenze. Riprendi l'equilibrio, e puntando i piedi contro la parete del pozzo, riesci ad issarti oltre il bordo tremante di fatica. Raddoppiando la prudenza, prosegui attraverso la sala e raggiungi finalmente la parete opposta. Vai al **9**.

318

La tua natura di guerriero ti impedisce una reazione diversa dal combattimento. Sguainando la spada ti prepari ad affrontare la carica dell'elefante, ma capisci subito che sarà impossibile fermare l'animale: è talmente lanciato che non lo bloccherebbe neppure un muro di mattoni! Lancia due dadi: se ottieni 11 o 12, vai al **420**; altrimenti vai al **365**.

319

Formuli velocemente il Sortilegio Rivela-intenzioni. Hai dimostrato perspicacia, perché effettivamente la persona che ti è di fronte vuole la tua morte! Per una volta, decidi di agire senza riflettere troppo e sguaini la spada. Vai al **296**.

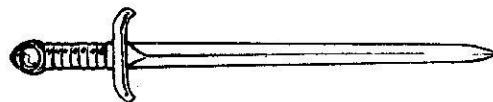
320

Dopo ore di fedele servizio la tua torcia vacilla e si spegne. Ne accendi subito un'altra, e la sollevi verso la volta della galleria. Sai per esperienza che certi mostri gelatinosi si nascondono volentieri in posti simili, aspettando il passaggio di una preda umana per lasciarsi cadere su di essa: in pochi secondi la sfortunata vittima viene vuotata del suo cervello e muore tra atroci sofferenze! Ma come sempre, se si guarda in alto il pericolo viene dal basso! Con un rumore secco, qualcosa di duro si richiude sul tuo piede destro! Senti un improvviso dolore ed abbassi gli occhi: hai infilato un piede in una trappola per topi. Mentre tenti di liberarti dalla presa dell'orribile oggetto, una voce umana risuona davanti a te.
«Perdonami! Non avrei mai pensato che un giorno altre creature oltre ai ratti sarebbero cadute in questa trappola! Ti libero subito!» Un vecchio dalla lunga barba grigia, vestito solo di qualche pezzo di iuta, si avvicina sorridendo. «Non so come scusarmi, signore» dice aprendo la trappola. «Vuoi riposarti un po' nella mia umile dimora? Non è lontana, e così potrò curarti la ferita».
Se accetti la proposta, vai al **483**. Se rifiuti e prosegui per la tua strada, vai al **299**.

321

Pieno di speranza raggiungi correndo la porta, per accorgerti immediatamente che non esisteva! Qualcuno si è divertito a dipingere il muro! Bisogna riconoscere che l'imitazione è eccellente ed è riuscita ad ingannarti. Intanto un piccolo sorcetto bianco, al quale non avevi prestato attenzione quando sei entrato nella cella, si slancia contro di te! Via via che si avvicina cresce sempre di più diventando in pochi secondi grande quanto un cavallo! Ti taglia la ritirata e sfodera degli artigli acuminati. Non hai scelta: preso troppo alla sprovvista, non hai il tempo di usare l'Occhio Magico e devi affrontarlo con la spada in pugno!

Sorcio Bianco Gigante	Forza 12	Vita 14

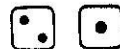
Se vinci, vai al **502**.

322

Camminando senza fretta, per limitare le vibrazioni dovute ai tuoi passi, ti rimetti in marcia. Dopo parecchi metri i muri riprendono un aspetto uniforme, e gli orifizi cilindrici scompaiono completamente. I Vermi delle Caverne sono ben presto solo un brutto ricordo. Vai al **320**.

323

Appena metti piede nella grotta il vecchio si alza e ti afferra per la gola. Il suo sorriso scopre due file di denti bianchi e crudeli. La sua forza è notevole, e ti rendi conto all'improvviso che non ha più l'aspetto di un vecchio, anzi non ha più nulla di umano! I suoi occhi rossi e sporgenti ti fissano con aria famelica. Sei caduto tra le mani di un Imitatore, una creatura capace di assumere qualsiasi aspetto per trarre in inganno le proprie prede. La sua stretta diabolica ti ha preso di sorpresa e ti costa 3 punti di Vita.

Imitatore	Forza 10	Vita 10

Se vinci, vai al **200**.

324

Vuoi rivelare all'apparizione che sei in possesso di una tale perla? Se pensi che la domanda dello spettro non celi alcuna trappola, vai al **137**; altrimenti vai al **331**.

325

Hai dimostrato in modo superbo il tuo eccezionale valore in combattimento, ma non è servito a nulla! Infatti delle grida risuonano improvvisamente alle tue spalle: come in un sogno, riconosci il cavaliere di prima alle prese con un Drago Rosso ed un Drago Blu! I cadaveri dei mostri che hai appena ucciso si sono volatilizzati . . . Il cavaliere sembra nuovamente in difficoltà! Vuoi correre ad aiutarlo (vai al **516**), attendere l'esito del combattimento (vai al **280**) o fuggire via da questo luogo demenziale (vai al **105**)?

326

Felice di non dover combattere contro queste strane creature, stringi la mano che l'Uomo di Lava ti tende in segno d'amicizia. Subito un'atroce bruciatura ti strappa un gemito e ti senti svenire: perdi 4 punti di Vita. Anche in forma umana, la lava conserva le sue proprietà calorifiche! L'Uomo di Lava ti osserva un istante stupefatto, poi sbarra gli occhi e porta la mano davanti alla bocca: «Oh, perdonami!» esclama. Vuoi dargli la possibilità di spiegarsi? Vai al **52**. Oppure, furibondo per la grave bruciatura, vuoi attaccare gli Uomini di Lava per spiegare loro cosa ne pensi del loro senso dell'umorismo? In questo caso vai al **448**.

327

All'improvviso ti ritrovi in un vicolo cieco! Esamini la parete alla ricerca di una via d'uscita dissimulata: non hai fatto tutta questa strada per finire in una lugubre galleria dimenticata dagli uomini! Ma la fortuna è dalla tua parte: in un angolo del tunnel si apre un pozzo che scende ad un livello più profondo della miniera. Sulle sue pareti sono infissi dei pioli metallici, ormai arrugginiti. La prospettiva di scendere giù per questo minuscolo budello non ti attrae un granchè, ma non hai altra scelta!
Vai al **56**.

328

Cammini fino al gruppo di giocatori. Due Goblin, due Coboldi, un Orco e qualche altro umanoide dalle caratteristiche improbabili, stanno disputando una partita a dadi. Osservi il meccanismo del gioco per familiarizzarti un po' con le sue regole. Si tratta di lanciare due volte di seguito due dadi, dopo aver scommesso sul risultato del secondo lancio in rapporto al primo. Se hai indovinato giusto, guadagni il doppio della tua puntata. Per esempio, sei sicuro che il secondo lancio sarà superiore al primo; il risultato del tuo primo lancio è 8. Se quello del secondo lancio è inferiore a 8 hai perso. Se è superiore, hai vinto! Puoi anche scommettere che i due risultati saranno uguali.
Rapidamente la mano passa, ed un Goblin ti tende i dadi. I giocatori danno le monete all'Orco che raccoglie le scommesse. Devi scommettere 2 pezzi d'oro prima di gettare i dadi! E adesso, buona fortuna!
Se vinci, vai al **450**. Se perdi, vai al **356**. Se vinci avendo scommesso che i due risultati sarebbero stati uguali, vai al **315**.

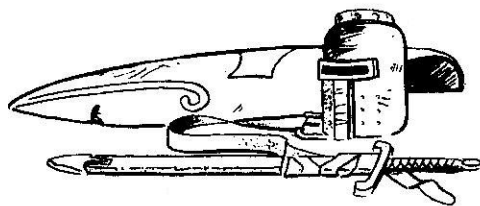
329

Qualche centinaio di metri più in là una scala scende sulla tua sinistra, mentre la galleria prosegue in linea retta. L'incongruità di questa struttura non ti stupisce nemmeno più, tante sono ormai le cose bizzarre che hai visto da quando hai messo piede nella miniera. Se hai stretto la mano al Folletto, vai al **382**; altrimenti vai al **219**.

330

Lo Gnomo crolla a terra senza vita, la tua destrezza nell'uso delle armi non gli ha lasciato alcuna possibilità. Sfortunatamente il tuo atto impetuoso ha messo in pericolo la riuscita della tua missione: infatti, ora che il manovratore è morto, come farai a scendere?
Studiando un po' più da vicino il sistema di carrucole che governa l'elevatore, decidi che un uomo robusto come te ha la possibilità di azionare da solo il meccanismo: sarà sufficiente prendere con te la corda e lasciarla scorrere a poco a poco per regolare la discesa, ma non sarà un'impresa facile. C'è un'altra cosa che colpisce la tua attenzione, inquietandoti non poco: le corde sono molto consumate e non sei sicuro che siano in grado di reggere il tuo peso. E a completare il quadro, non hai alcuna possibilità di conoscere la profondità esatta del pozzo. Raccogli un sasso e lo lasci cadere, ma il tonfo si fa aspettare parecchio! Sarai in grado di tenere la corda per tanto tempo?
Se nonostante tutto questo decidi di calarti da solo nel pozzo, vai al **164**. Se invece, scoraggiato dalle difficoltà, vuoi continuare lungo il tunnel vai al **33**.

331

Il fantasma punta lo sguardo inquisitore su di te: «Come osi tentare di ingannare un'anima che sta soffrendo tormenti che tu non potresti neppure immaginare nei tuoi incubi più terribili, vile individuo?» Il fantasma urla furibondo: «So bene che possiedi una perla nera, raccolta in qualche angolo di questo labirinto sotterraneo. Per la tua menzogna, sei maledetto per sempre!» L'apparizione schiocca le dita e subito ti senti precipitare in un vortice (vai al **6**).

332

Trattenendo il respiro, ti immergi nuotando vigorosamente e riesci a scivolare sotto la griglia: avevi visto giusto! Però non avevi previsto che quaggiù la corrente è dieci volte più forte che in superficie, e vieni trascinato via senza poter fare nulla. I secondi passano, più lunghi di secoli, e senti che i polmoni sono in procinto di scoppiare; ma finalmente, un attimo prima che il tuo cuore ceda, riesci a riemergere. Davanti ai tuoi occhi c'è un magnifico paesaggio di foresta africana dai colori sgargianti! Sfortunatamente, si trova a parecchie centinaia di metri sotto di te, ai piedi di questa maestosa cascata . . . Non c'è più nulla da fare, i tuoi progetti stanno per finire miseramente, e anche tu!

333

Ben presto raggiungi l'ingresso di un'immensa caverna nella quale sboccano e si incrociano numerosi passaggi e scale. Nell'aria risuonano delle grida furiose che non hanno nulla di umano. Un essere capace di emettere simili suoni può avere un solo nome! Ti senti ormai vicino alla meta, e avanzi coraggiosamente nella caverna con la mano stretta sull'impugnatura della spada. Vai al **453**.

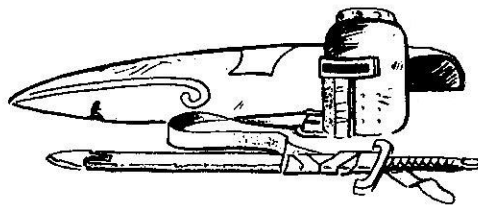
334

Il capo della tribù si avvicina sorridendo. Il suo viso è completamente ricoperto di puntini tatuati, raggruppati in modo da disegnare una maestosa aquila rossa e blu. Il becco, fieramente spalancato, campeggia in mezzo alla fronte. Il piccolo guerriero dal viso tondo, armato di arco, frecce ed una lunga daga dalla lama ondulata, ti rivolge la parola: «Sono M'Satchmo, capo della tribù dei Pigmei!» dice. «Noi avere osservato te combattere contro gorilla! Tu lottare bene! Tu primo che ha coraggio di attaccare bestia terribile! Noi volere portare te a nostro villaggio! Grande festa in tuo onore! Tutti stare molto allegri! Tu d'accordo?»
A quanto pare hai distrutto il flagello della giungla che terrorizzava questi Pigmei! E adesso non hai il coraggio di rifiutare il loro invito, per paura di offenderli; accetti dunque di accompagnarli e ben presto raggiungete il villaggio, qualche decina di capanne di fango e paglia in una radura perennemente in lotta contro l'avanzare della giungla. Attorno ai fuochi le donne lavorano freneticamente arrostendo pesci, pestando il grano in grossi mortai e gettando ogni tanto un'occhiata e un rimprovero affettuoso ai bambini che giocano lì intorno. Vai al **199**.

335

Atterri bruscamente su un promontorio roccioso che sporge dal fianco della miniera, e perdi 4 punti di Vita. Vai al **270**.

336

Appena pronunci il nome della Morte Bianca, l'Orco si rabbuia e chiede chi sei per fare simili domande. Rispondi con orgoglio che sei venuto fin qui per debellare questo flagello che terrorizza i minatori. «Bravo!» commenta l'Orco. «Ti auguro buona fortuna. Tanto più che mi sembri ignorare un piccolo dettaglio: la Morte Bianca attacca solamente gli esseri umani. Perché credi che non ce ne siano più tra i minatori?»
Vuoi parlare all'Orco del prigioniero che stai cercando, se non lo hai già fatto (vai al **526**)? Altrimenti vai al **158**.

337

Con la schiena addossata alla parete, ti muovi lentamente lungo lo stretto cornicione sforzandoti di tenere gli occhi lontani dallo strapiombo ai tuoi piedi. Un solo passo falso ed è la fine! Sei già a mezza strada quando, improvvisamente, qualcosa di scivoloso ti fa slittare il piede e perdi l'equilibrio! Lancia due dadi: se il risultato è un numero pari, vai al **244**; se è dispari, vai al **359**.

340 - *Ci sono un Orco, un Goblin e un Coboldo*

338

Cammini per una decina di metri nella galleria senza notare nulla di anormale. Le pareti sono leggermente fosforescenti e prosegui senza difficoltà. Ad un tratto noti che nelle pareti, nel pavimento e nel soffitto del tunnel si aprono decine e decine di buchi larghi pressappoco quanto il tuo braccio. Vuoi tornare sui tuoi passi e calarti giù costi quel che costi (vai al **204**) o prosegui (vai al **241**)?

339

Stringi i denti e avvicini con decisione la fiamma alla coscia, nel punto in cui i vermi sono penetrati sotto la pelle. La ferita sfrigola atrocemente ed un odore di carne bruciata riempie l'aria. Reprimi a stento un conato di vomito: la sofferenza è ai limiti dell'umana sopportazione e perdi 2 punti di Vita, ma il tuo gesto ti ha salvato la vita perché sei riuscito a distruggere i due parassiti. Se avessi fallito, ti avrebbero ucciso in pochi secondi. Ora sei pronto a rimetterti in marcia, ma quale tunnel vuoi percorrere? Se vieni da sud, prosegui verso est (vai al **9**) o verso ovest (vai al **519**)? Se arrivi da est, prosegui verso sud (vai al **180**) o verso ovest (vai al **519**)? E se invece arrivi da ovest, continui verso sud (vai al **180**) o verso est (vai al **9**)?

340

Fai scivolare lo sguardo lungo la coda che avanza rapidamente e noti tre personaggi che si stagliano in modo singolare nella massa anonima dei minatori: un Coboldo dal ceffo patibolare, un piccolo Goblin che si volta e ti osserva attentamente, ed un massiccio Orco dalle larghe spalle, che porta una lunga frusta appesa alla cintura. Arrivi finalmente davanti al

calderone fumante. Un enorme Goblin che indossa un grembiule macchiato d'unto ti dà un piatto di brodaglia grigia nella quale naviga un pezzo di carne dall'aria poco invitante. Per il momento nessuno sembra preoccuparsi della tua presenza qui . . . Tenendo il piatto tra le mani, ti guardi intorno alla ricerca di un posto. Sei stato servito per ultimo e le sedie libere scarseggiano, ma noti che c'è un posto disponibile vicino a ciascuno dei tre personaggi che stavi osservando poco fa. Dove vuoi sederti?

Vicino al Coboldo?	Vai al **48**.
Vicino al Goblin?	Vai al **465**.
Vicino all'Orco?	Vai al **558**.

341

Non ami troppo affidarti al caso, ma non hai scelta! Giri la grande ruota verso sinistra, poi la piccola verso destra. Capisci subito che non è stata una buona idea, perché la porta si riscalda con una velocità sconvolgente ed il metallo ti brucia ormai la pelle. Se non reagisci alla svelta ti procurerai una scottatura terribile. Se vuoi lasciar andare la porta, vai al **554**. Se decidi di mettere alla prova il potere dell'Occhio Magico, vai al **251**.

342

Raduni le tue forze e ti tuffi in acqua, nuotando vigorosamente verso l'altra riva che raggiungi senza difficoltà. Dopo questo bagno rinfrescante ti senti quasi meglio! Hai fatto molta strada per nulla, ma almeno sei vivo! Vai al **498**.

343

L'Orco, ridotto a fettine dalla tua spada affilata, esala l'ultimo respiro. Sei già spossato per il combattimento, ma ti senti ancora più abbattuto quando scopri che questa cella non contiene assolutamente nulla di interessante, e non c'è neppure un'altra uscita! Torni sconsolato nel tunnel. Vuoi tornare indietro e scendere giù per la scala? Allora vai al **119**. Se preferisci aprire la porta successiva, vai al **47**.

344

Indossi senza difficoltà l'armatura: ti sta a pennello. Finché la porti aumenta di 5 punti la tua Forza. Incoraggiato da questo colpo di fortuna insperato, sei sicuro che ormai nulla può impedirti di trovare l'uscita del labirinto in cui ti trovavi poco fa! Decidi quindi di riattraversare la distesa d'acqua sotterranea e raggiungere l'altra riva. Una volta lì, potrai fare ritorno nel tunnel fangoso che hai scavato. Se vuoi conservare l'armatura, vai al **562**. Se ci rinunci, e la togli prima di rituffarti, vai al **342**.

345

Riesci bene o male a controllare la discesa. Ringrazi il cielo per averti dato questa forza eccezionale! Ti sbucci un po' le mani, ma il ritmo della tua discesa verso le profondità della miniera segue fedelmente i tuoi gesti. Ad un tratto passi davanti all'apertura di una galleria intermedia, perpendicolare al pozzo. Getti un'occhiata dentro ma non riesci a distinguere nulla, e decidi di ignorarla continuando a scendere verso il fondo delle miniere. Nel giro di pochi secondi tocchi il suolo. Non ti resta che abbandonare il tuo originale mezzo di trasporto: sei finalmente nel cuore delle miniere di re Salomone! Vai al **92**.

346

Fissi con cura la corda all'ultimo piolo e poi, stringendo la torcia tra i denti, cominci a scendere! I piedi ti scivolano continuamente sulla parete umida e non riesci a controllare i movimenti come vorresti. Improvvisamente un grido orribile risuona vicino al tuo orecchio sinistro. Qualcosa ti sfiora la nuca facendoti sussultare. Vuoi aggrapparti alla corda con una sola mano e tentare di colpire il tuo misterioso attaccante? Vai al **107**. Oppure continui la discesa più veloce che puoi, sperando che non ti infastidisca più? In questo caso vai al **479**.

347

Ti aggrappi alla balaustra della scala, ma malgrado i tuoi sforzi non riesci a mantenere l'equilibrio. Un ultimo scossone della scala ti proietta via e atterri qualche metro più in basso, tramortito e tutto ammaccato. Perdi 2 punti di Vita. Ormai non ti è più possibile raggiungere i piani superiori della torre, non ti resta quindi che scendere lungo i gradini scavati nel terreno, se non lo hai già fatto (vai al **515**), oppure puoi lasciare questo luogo ed esplorare i dintorni (vai al **384**).

348

Per parecchi minuti percorri una larga galleria. Ora le pareti non sembrano più costituite da rocce vulcaniche, e nulla qui sembra minacciare la tua tranquillità. Qualche istante di riposo sarebbe un lusso ben meritato, pensi. Non riesci a capire che ore sono: in questo universo sotterraneo non arrivano le albe ed i tramonti a scandire il tempo! Se vuoi correre il rischio di dormire in un angolino riparato, vai al **446**. Se invece temi qualche brutta sorpresa, o non vuoi perdere neppure un minuto, vai al **370**.

349

Trovi subito un tavolo completamente vuoto, perché al momento i minatori sono tutti accalcati attorno alla marmitta per ottenere la loro razione di cibo quotidiano e non hanno ancora cominciato a sedersi. Tu invece non te la senti di reclamare un piatto che non hai guadagnato. A poco a poco la fila diminuisce ed i posti vuoti si fanno rari. Lancia due dadi: se il risultato è 2 o 3, vai al **176**; se è un numero compreso tra 4 e 7, vai al **74**; se fai 8 o più, vai al **423**.

350

Seguendo fiducioso le indicazioni del fantasma, scendi lungo la scala. I gradini sono piccoli e scivolosi, e devi fare molta attenzione per non perdere l'equilibrio. L'eco dei tuoi passi risuona nitidamente, inquietandoti un po', ma poi ti rendi conto che un eventuale nemico ti avrebbe comunque individuato grazie all'alone di luce emanato dalla torcia! Ti rassegni dunque a fare rumore e prosegui senza incidenti fino alla base della scala. Davanti a te c'è uno stretto corridoio che imbocchi ripensando all'incontro con lo spettro. C'era qualcosa che non ti convin-

ce nel suo modo di comportarsi . . . Sarà poi saggio seguire le sue indicazioni? Stai ancora meditando sull'intera faccenda quando raggiungi il famigerato incrocio. Allora, hai deciso se seguire i consigli dello spettro? Quale direzione vuoi prendere? Prosegui lungo:

Il passaggio dritto
davanti a te? Vai al **439**.
Il passaggio di destra? Vai al **249**.
Il passaggio di sinistra? Vai al **230**.

351

Carezzi il collo del tuo corsiero prima di cominciare la traversata del ponte sospeso: bisogna rassicurarlo un po', perché se si spaventa e perde l'equilibrio rischia di trascinarti nella caduta! Passi avanti e imbocchi per primo la stretta passerella. Avanzi a poco a poco, tastando ogni asse con il piede per provarne la solidità. Il ponte oscilla leggermente sotto il tuo peso e la cosa non ti rassicura affatto: l'abisso è così profondo che non riesci a distinguere le rocce sotto di te. Ma nonostante l'aspetto precario, le corde resistono senza problemi. Arrivi così a metà del ponte senza notare che un'altra persona lo ha imboccato dall'altro lato: eri troppo concentrato per notare il suo arrivo. L'uomo non si rende conto dell'impossibilità di incrociarsi su una passerella così stretta, infatti viene avanti guidando una mula stracarica! Appena è abbastanza vicino per distinguere i dettagli, noti che porta al fianco una scimitarra di considerevoli dimensioni. Il suo volto è attraversato da un paio di baffoni attorcigliati all'insù. «Largo!» esclama quando è ormai a pochi passi da te. «Cedi il passo ad Achab il mercante!» Uno di voi due dovrà indietreg-

351 - *L'uomo sta avanzando sul ponte*

giare per lasciar passare l'altro, e quest'uomo troppo sicuro di sé non sembra disposto a fare marcia indietro! Vuoi indietreggiare e lasciargli il passo, ansioso di non irritare un abitante di questi paesi per te poco noti? Vai al **312**. Oppure, indignato per il tono presuntuoso delle sue parole rifiuti di cedergli il passo? Allora vai al **260**.

352

Questo nuovo tunnel gira quasi subito a destra e dopo un centinaio di metri svolta nuovamente, questa volta a sinistra. Prosegui ancora e raggiungi un incrocio: il tunnel che stai seguendo prosegue nella stessa direzione, ma alla tua destra c'è un'altra galleria simile alle precedenti. Giri a destra (vai al **95**) o prosegui diritto (vai al **20**)?

353

Una volta raggiunta la riva del lago, resti disteso cercando di riprendere un ritmo di respiro regolare e osservi lo straordinario paesaggio che ti circonda: ti trovi in un'enorme caverna, la cui volta sembra danzare per effetto dei riflessi iridati del lago. Quelle luci tremolanti ti danno per un attimo l'illusione di ritrovarti sotto un cielo stellato percorso da nubi! Una coreografia di colori e luci simile a quella di un'aurora boreale si dispiega in questo teatro creato dalla natura. Qui tutto è fatto per trarre in inganno un viaggiatore inesperto: le distanze, impossibili da valutare a causa della rifrazione della luce! I suoni, riflessi all'infinito dalle pareti in modo tale che non è più possibile determinarne la fonte! Studi attentamente per qualche minuto questo spettacolo allucinante e noti così che il lago al centro della caverna non è che l'allargamento di un fiume sotterraneo dalla corrente molto rapida che attraversa tutta la vasta sala sotterranea. Nelle pareti, a diverse altezze, si aprono delle cavità che potrebbero essere gli ingressi di gallerie. Al momento vedi solo due passaggi dall'aria abbastanza sicura: il primo è un largo cornicione a metà parete, che a quanto pare gira tutt'intorno al lago e conduce sull'altro lato della caverna; l'altro è una gradinata scavata nella roccia che sembra condurre ad un imbarcadero sulla riva del fiume. Scendi lungo la gradinata (vai al **32**) o ti inerpichi lungo il cornicione (vai al **536**)?

354

Il brontolìo del tuo stomaco ti richiama all'ordine: è ora di nutrirsi! Se hai finito le provviste o non vuoi perdere tempo, vai al **380**; altrimenti vai al **175**.

355

Questa piccola galleria che prosegue in direzione est è piena di macerie, dei massi si staccano ad ogni istante dalle pareti e temi di scatenare un crollo. Un semplice sasso potrebbe causare una reazione a catena, seppellendoti sotto tonnellate di roccia. Fortuna-

tamente dopo un po' la galleria si allarga e svolta verso sud. Girato quest'angolo, vedi una specie di sala in fondo al passaggio ed in pochi minuti la raggiungi senza che nulla venga a disturbarti. Vai al **9**.

356

I dadi rotolano sul piccolo tappeto da gioco disteso al suolo e tutti trattengono il fiato . . . I dadi si fermano: hai perso! I tuoi 2 pezzi d'oro finiranno nella tasca di un minatore, a meno che tu non riesca a riguadagnarli giocando un'altra partita. Se desideri giocare di nuovo, torna al **328** e lancia un'altra volta i dadi. Puoi giocare un massimo di cinque partite. Dopo cinque lanci di dadi, o se riesci a vincere 30 pezzi d'oro, devi assolutamente andare al **248**. Se preferisci non giocare più, vai subito al **248**.

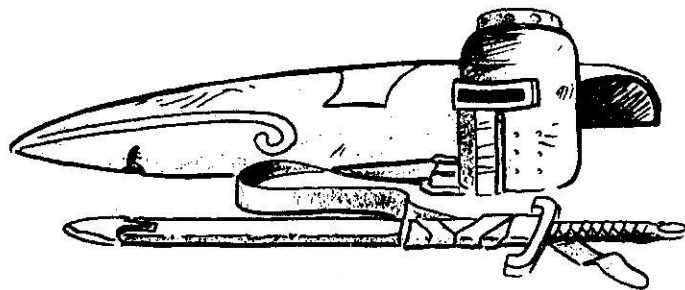
357

Raccogli le tue ultime forze e balzi su Nikanor, scaraventandolo al suolo. «Vile individuo» gridi, «come posso perdonarti per il terrore che hai seminato tra i minatori! E non parliamo di quello che ho dovuto subire cercandoti in tutte queste gallerie! Considerati mio prigioniero! Ti trascinerò davanti a Salomone, e la sua giustizia saprà farti espiare i tuoi ignobili delitti . . .»
Leghi ben stretto Nikanor e fai ritorno dalle guardie che ti attendevano all'ingresso delle miniere. Grazie al tuo valore, la Morte Bianca è ormai un cadavere, una leggenda da raccontare la sera attorno ai fuochi, e Nikanor verrà giustiziato per i suoi crimini. Ma per te non ci sarà più alcuna possibilità di raggiungere Shangri-La, tranne forse che nei tuoi sogni . . . o nei tuoi incubi! La tua avventura finisce qui.

358

Che sortilegio vuoi formulare?

Un Sortilegio Pietrificante?	Vai al **397**.
Un Sortilegio che tramuta la pietra in legno?	Vai al **544**.
Un Sortilegio Rivela-intenzioni?	Vai al **232**.
Il Sortilegio A del profeta?	Vai al **15**.
Il Sortilegio B del profeta?	Vai al **552**.
Il Sortilegio C del profeta?	Vai al **524**.
Il Sortilegio D del profeta?	Vai all' **11**.
Il Sortilegio E del profeta?	Vai all' **81**.

Se non possiedi nessuno di questi sortilegi, devi affrontare la Morte Bianca in duello: vai al **415**.

359

Ti sforzi disperatamente di mantenere l'equilibrio, e all'ultimo momento riesci ad aggrapparti ad una pietra che sporge dalla parete! Stringi l'appiglio fino a farti male, ma sei riuscito ad evitare il tuffo nel vuoto! Respiri a fondo, conscio di averla scampata bella, e una volta recuperato l'equilibrio osservi il terreno: perché sei scivolato? Con enorme stupore, scopri che il cornicione è letteralmente tappezzato di bucce di banana! Prosegui facendo attenzione a scostarle e

raggiungi senza altri problemi l'ingresso della grotta. Appena raggiungi l'apertura, una voce flebile risuona all'interno: «Ah!» esclama meravigliata. «Finalmente qualcuno viene a consolare la mia solitudine! Avvicinati, figliolo, voglio vederti meglio! Avvicinati!» Sporgi avanti la torcia e il suo alone illumina un vecchio che indossa una lunga tunica blu, seduto su un'antica sedia di vimini. Cosa vuoi fare?

Ti avvicini? Vai al **323**.
Sfoderi la spada e lo attacchi selvaggiamente? Vai al **296**.
Lanci un sortilegio? Vai al **567**.

360

Atterri su uno spuntone roccioso che sporge dal fianco del pendio. Vai al **270**.

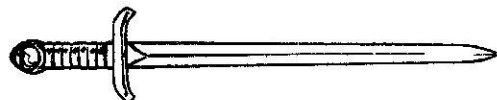
361

Ti guardi intorno alla ricerca di qualche indizio che possa rivelarti in quale bizzarro universo sei stato proiettato, ma non vedi niente, assolutamente niente! Tuttavia un nuovo avvenimento mette fine alle tue riflessioni, perché non sei più il solo occupante della torre. Un Uomo-Uccello si dirige planando verso di te. Non sembra armato, ma le sue dita sono dotate di lunghi artigli affilati. Se vuoi attaccarlo, vai al **135**. Se preferisci tentare di parlare con lui, vai al **7**.

362

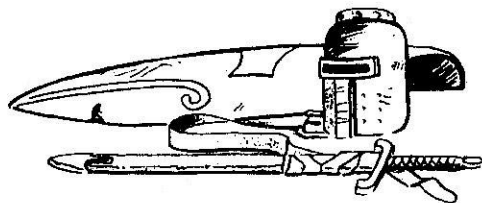
«Cosa trovata, mezza rubata» ti hanno insegnato quando eri bambino! Hai sempre rispettato questo saggio precetto e non vuoi quindi correre il rischio di appropriarti di questo tesoro che non ti appartiene. Ti allontani senza esitazione e fai ritorno al pozzo. Vai al **202**.

363

Procedendo a tentoni lungo le pareti raggiungi il fondo della caverna. Un forte odore di carogna avvelena l'aria: senza dubbio il gorilla trascinava qui le sue prede! Ora distingui meglio la voce, ma le parole non sembrano avere alcun senso: «Pigmei gentili!» grida continuamente. Il timbro è rauco, appena articolato. La caverna sembra deserta, a parte uno scheletro umano da cui pendono ancora alcuni brandelli di carne e stoffa. «Pigmei gentili!» ripete nuovamente la voce; questa volta riesci a scoprire a chi appartiene e scoppi a ridere: un piccolo pappagallo dalle piume variopinte è rintanato in un anfratto della parete! Probabilmente conosce solo queste due parole . . .
Se vuoi esaminare lo scheletro, vai al **497**; altrimenti lasci la caverna e vai al **142**.

364

Appena imbocchi il nuovo tunnel il terreno ti cede improvvisamente sotto i piedi! Sei caduto in un trabocchetto; e anche se per tua fortuna non è molto profondo, sei preso alla sprovvista e ti sloghi una caviglia perdendo 1 punto di Vita. Ti rialzi furibondo, esci dalla buca e ti rimetti in cammino. Dopo pochi metri il tunnel svolta a destra e poi, cento metri più in là, una nuova curva a gomito ti obbliga a girare a sinistra e subito dopo raggiungi un bivio: c'è un nuovo tunnel alla tua sinistra. Se continui diritto, vai al **259**. Se giri a sinistra, vai al **95**.

365

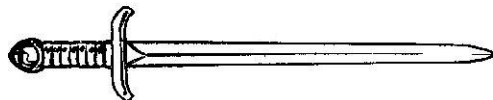
Colpisci il grosso pachiderma con tutte le tue forze, e la spada descrive un arco di cerchio rosso sangue. Questo colpo sarebbe stato sufficiente a decapitare un bufalo, ma riesce solamente a scalfire la spessa pelle dell'elefante. Ora la sua collera è raddoppiata, e nulla può più arrestare la carica folle dell'enorme animale: vieni calpestato con furore selvaggio. Vai al **126**.

366

Cammini per un po' e ad un tratto intravedi la luce del giorno in fondo al tunnel. Dopo pochi minuti sbuchi all'aperto. Maledizione! Sei di nuovo davanti alle tre statue degli arcangeli! Devi tornare nella miniera e questa volta cerca di evitare di girare in circolo! Sei sbucato dalla galleria di sinistra, quale vuoi esplorare adesso? Quella al centro? Vai al **386**. Quella di destra? Vai al **509**. Oppure vuoi ritentare con quella di sinistra? Vai al **24**.

367

«Maledetto imbroglione!» esclami sguainando la spada. «Ti farò pagare cara la tua sfacciataggine!»
Il Coboldo lancia un grido di terrore, e lasciando cadere il remo fugge via correndo. Senza dubbio non ha mai avuto tanta paura in vita sua! Lo lasci scappare: dopo tutto, hai ottenuto quello che volevi . . . Vai al **102**.

368

Il tunnel è piuttosto largo, ma decine e decine di stretti budelli si aprono su entrambi i lati. C'è qualcosa che brilla nell'oscurità: una vecchia spada mezza arrugginita. Se ne possiedi già una, questa non ti sarà di alcuna utilità; in caso contrario, la fissi alla cintura. A causa del suo cattivo stato non ti fa guadagnare nessun punto di Forza supplementare. Se ti sei riposato un po' nel nido dello Pterodattilo, vai al **208**; altrimenti vai al **196**.

369

Tiri fuori dalla borsa i pezzi d'oro promessi (cancellali dal Registro d'Equipaggiamento). L'Orco li intasca sogghignando e resta in silenzio per un po', perché ha notato la tua ansia e si diverte a tenerti sulla corda; poi finalmente si decide a parlare e ti rivela che suo cugino fa parte delle guardie della miniera e grazie a ciò è riuscito a sapere che Nikanor è rinchiuso in una segreta in fondo alle miniere. «La troverai facilmente» conclude l'Orco. «La porta della cella è rossa!» Vuoi interrogarlo sulla Morte Bianca, se non lo hai già fatto (vai al **336**)? Altrimenti vai al **158**.

370

Dimenticando la fatica che ti appesantisce le membra e lo spirito, decidi di proseguire inesorabilmente nella tua impresa. Vai al **76**.

372 - *È un umanoide di aspetto scimmiesco, completamente coperto di peli*

371

Bevi il contenuto della fiala (cancellala dal Registro d'Equipaggiamento): le tue sofferenze cessano d'incanto e riesci senza fatica a estrarre i due parassiti dalla tua coscia. Hai agito in tempo, e sei di nuovo pronto a continuare il cammino. Quale tunnel imbocchi? Se vieni da sud, continui verso est (vai al **9**) o verso ovest (vai al **519**)? Se vieni da est, imbocchi il tunnel a sud (vai al **180**) o quello a ovest (vai al **519**)? Se arrivi da ovest, prosegui verso sud (vai al **180**) o verso est (vai al **9**)?

372

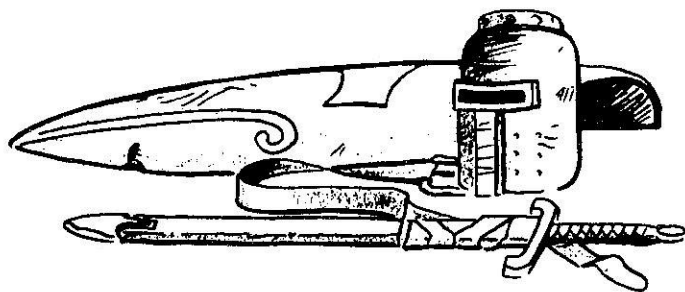
Un movimento convulso scuote un ammasso di pietre e ne emerge una creatura furiosa. La principale caratteristica di questo umanoide è la lunghezza dei suoi folti peli! A metà strada tra l'uomo e la scimmia, è coperto di peli spessi e sporchi di colore marrone. Il suo petto è attraversato da una striscia bianca e dal suo corpo si sprigiona un odore pestilenziale. È un Monrock, una creatura che si manifesta solo in assenza di luce solare, la notte o nei luoghi oscuri, uno degli esseri più abominevoli di tutta la creazione!

Possiedi un amuleto a forma d'orchidea? Se sì, vai al **289**, altrimenti vai al **104**.

373

Senza esitare, avanzi coraggiosamente nella stanza per affrontare i tre serpenti che ti stanno attaccando. Le lunghe lingue bifide saettano nella tua direzione: guai a te se riusciranno a morderti, il loro veleno è mortale! Li affronterai uno alla volta.

Ciascun Mamba Nero Forza 8 Vita 10

Se la vittoria è tua, vai al **112**.

374

Forse lo scrigno contiene l'oggetto per il quale è avvenuto questo incontro tra sovrani, ma appena abbozzi il gesto di aprirlo il cranio dello scheletro diventa fosforescente e sprigiona un vapore purpureo . . . A quanto pare hai risvegliato il guardiano di questo santuario! Se hai una fionda, vai al **234**, altrimenti vai al **571**.

375

Formuli rapidamente il Sortilegio E che hai ottenuto da Flippipini il profeta. Pronunciando le rune magiche ad alta voce, ti accorgi - un po' troppo tardi - che questo sortilegio ammorbidisce il metallo. Sfortunatamente esercita il suo effetto sulla persona che lo lancia! La tua spada, l'elmo e la cotta di maglia si trasformano all'istante in un ammasso gommoso e ti ritrovi disarmato e senza protezione. Il tuo gesto stupido non è sfuggito al vecchio, che si alza sorridendo! Cerchi di vederlo attraverso la massa molle dell'elmo che ti cola davanti agli occhi. Adesso non ha più l'aspetto umano, ma quello di un'orribile creatura dagli occhi rossi e sporgenti. Questo mostro balza su di te con aria famelica: è un Imitatore, un essere capace di assumere la forma che desidera per trarre in inganno le sue prede. Dovrai fare del tuo meglio per combatterlo con la tua spada molle, impacciato nei movimenti dalla cotta di maglia che ti pende addosso. L'effetto del sortilegio ti priva di 5 punti di Forza!

Imitatore Forza 10 Vita 10

Se sopravvivi all'impari combattimento, l'effetto del sortilegio svanisce e ritrovi il tuo punteggio di Forza precedente perché la spada, l'elmo e la cotta riprendono il loro aspetto normale. In questo caso vai al **200**.

376

La velocità aumenta troppo ed il nido si disintegra, proiettandoti in aria. Vai al **429**.

377

Il mercante dà sfogo al suo furore e ti attacca nuovamente, con un vigore davvero sorprendente per un uomo della sua grassezza. Schivi l'attacco con una finta audace e senti la lama della scimitarra fischiare a pochi millimetri dal tuo orecchio. Sfortunatamente per lui, Achab ha calcolato male il movimento, e trascinato dallo slancio finisce oltre il parapetto. All'ultimo istante riesce ad aggrapparsi ad una tavola e

adesso penzola nel vuoto! Achab ti tende una mano implorante e decidi di aiutarlo: dopotutto si tratta di salvare una vita umana! Lo agguanti per la manica e tiri, ma il tessuto si lacera e il mercante precipita verso il fondo del burrone con un urlo agghiacciante. Il suo corpo si sfracella sulle rocce, parecchie centinaia di metri più in basso . . .
La mula del mercante non è stata trascinata nella caduta, e la guidi all'altra estremità del ponte assieme al tuo cavallo. Finalmente al sicuro, esamini il voluminoso carico che la mula trasporta e trovi parecchie zanne d'elefante, tutto avorio di prima qualità! Se vuoi portarlo con te, puoi farlo. Altrimenti lasci libero l'animale, sperando che sappia ritrovare la strada di casa. E adesso, con o senza mula, devi rimetterti in cammino. Vai al **55**.

378

La Talpa Gigante crolla a terra, vittima dei tuoi assalti disperati. Finalmente quest'avversario perseverante è stato messo fuori combattimento! Ma ti resta ancora un problema da risolvere: non hai trovato il sistema per attraversare i binari dove corrono velocissimi i carrelli carichi di minerale! Cosa vuoi fare?

Tenti di bloccare il passaggio con il corpo della Talpa?	Vai al **44**.
Ignori il pericolo e tenti di passare tra i carrelli?	Vai al **284**.

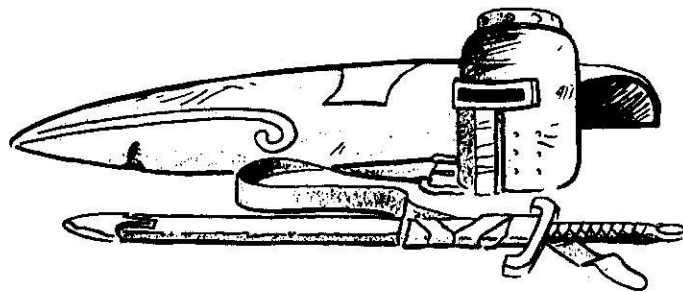
379

Il carrello si ferma abbastanza dolcemente. Un po' stordito per la folle corsa, ti guardi attorno. Vuoi saltare fuori e chiedere qualche indicazione ai minatori (vai al **538**) o resti nascosto per qualche minuto nel vagoncino (vai al **69**)?

380

Ti senti sopraffare da una strana sensazione di fatica. Non pensavi di avere tanto bisogno di riposo! Vuoi correre qualche rischio e dormire in questa galleria, vicino ai minatori (vai al **276**) o pensi che sia troppo pericoloso e prosegui (vai al **143**)?

381

Tiri fuori i 4 pezzi d'oro dalla tasca e li lanci al Coboldo. «E adesso dammi i remi!» ordini. «Hai ragione, amico. Bisognerebbe essere pazzi per spendere di più . . .» Poi, con un sospiro scoraggiato, il Coboldo scompare dietro al pilastro roccioso dal quale era sbucato. Vai al **102**.

382

Nella parete di destra si aprono diverse porte, tutte chiuse da pesanti chiavistelli. Strano spettacolo per una miniera, perché qualcuno le ha dipinte tutte di un bel rosso vivo che le fa risplendere superbamente tra i colori spenti che regnano in queste gallerie. Chissà a cosa danno accesso? Se decidi di aprire la prima di queste porte, vai al **557**. Se preferisci scendere lungo la scala alla tua sinistra, vai al **265**.

383

La galleria prosegue sempre uguale e fai fatica a calcolare bene la distanza percorsa. Prosegui di buon passo nonostante la stanchezza che ti attanaglia le gambe e decidi di fischiettare un po' per tenere il morale alto. Le melodie del tuo paese, così lontano in questo momento, ti salgono alle labbra trascinando il tuo spirito nel vortice dei ricordi felici della vita alla corte di re Riccardo. Questa distrazione ti aiuta a respingere i pensieri cupi che ti opprimono. Il tunnel che stai percorrendo prosegue diritto, mentre un'altra galleria lo taglia perpendicolarmente. Dove vuoi dirigerti?

A destra?	Vai al **117**.
A sinistra?	Vai al **478**.
Prosegui diritto?	Vai al **565**.

384

Ti allontani a grandi passi dalla torre e dal gracchiare assordante dei corvi. Marci per ore e ore, senza trovare un indizio che ti aiuti a capire in quale universo insensato sei stato proiettato. Ti senti sopraffare dalla fatica e perdi 2 punti di Vita. Finalmente la notte sembra cedere il posto al giorno. Il sole sorge, ma i colori del cielo non sono quelli di un'alba: assomigliano piuttosto ai riflessi di un tramonto. Decisamente sei finito in un mondo alla rovescia!

Improvvisamente vedi delle forme in movimento a qualche centinaio di metri da te, ed una di esse sembra umana. Dimentichi di colpo la stanchezza e ti metti a correre: bruci dalla voglia di incontrare qualcuno che possa darti qualche chiarimento su questa assurda situazione! Via via che ti avvicini, vieni sopraffatto dalla paralizzante sensazione di aver già vissuto questa scena: la forma umana è quella di un cavaliere che sta combattendo furiosamente contro due Draghi, uno blu e uno rosso. La stessa scena dell'affresco! Il cavaliere sembra in procinto di soccombere ai due mostri. Vuoi correre ad aiutarlo (vai al **516**), aspetti la fine del combattimento (vai al **280**) o fuggi via a gambe levate (vai al **105**)?

385

Schivi abilmente il pugno del Golem e ti lanci a tua volta all'attacco. Sai che contro un simile avversario la ragione non serve a nulla, e che solo la forza potrà trarti d'impaccio!

Golem	Forza 15	Vita 17

Se vinci il duello, vai al **75**.

386

Cammini per qualche istante nel tunnel prima di sbucare in una sala. A giudicare dai detriti che tappezzano il suolo, una volta questo posto veniva utilizzato per raccogliere il materiale destinato alla miniera, una specie di magazzino. Ora è abbandonato, come testimoniano gli scaffali a pezzi, lo spesso strato di salnitro che ricopre le pareti ed uno scheletro umano, abbandonato in un cantuccio. Cosa vuoi fare? Se arrivi da sud, vuoi proseguire verso est (vai al **9**) o verso ovest (vai al **519**)? Se arrivi da ovest, andrai a sud (vai al **180**) o a est (vai al **9**)? Se invece provieni da est, svolti a sud (vai al **180**) o ad ovest (vai al **519**)? Se vuoi perquisire lo scheletro prima di rimetterti in marcia, vai al **243**. Se sei già passato di qua, vai al **534**.

387

Il peso dell'armatura è tale che cadi con una rapidità impressionante. Lo Pterodattilo non riesce a sollevarti, ma questo non migliora molto la tua situazione perché ti schianti al suolo sessanta metri più in basso. Il tuo corpo smembrato e la splendida armatura verranno ritrovati tra poco tempo dai minatori... La tua avventura finisce qui.

388

Tocchi col piede il cadavere del sorvegliante. È proprio morto! I minatori restano a bocca aperta, paralizzati dalla sorpresa. Non resteranno molto a lungo così, devi approfittare della situazione: ti apri un passaggio tra la folla e raggiungi una delle gallerie superiori, cercando nel frattempo di immobilizzare il meglio possibile la gamba spezzata. Finalmente respiri: i minatori sono ormai lontani e non accennano a seguirti. Vai al **537**.

389

Bravo! La tua abilità è pari solo alla tua audacia! Schivi senza troppi problemi l'ultimo carrello che scivola via sulle rotaie e finalmente puoi proseguire. Vai al **528**.

390

I due piccoli Pterodattili ti assalgono a colpi di becco e di unghie. Spossato dalle tue precedenti disavventure, non hai più la forza di respingerli. Lacerano in dieci punti diversi la tua cotta di maglia, e il tuo sangue scorre a rivoli dalle dolorose ferite. La tua sola consolazione è che stai aiutando a sopravvivere una razza in via di estinzione... La tua avventura finisce qui.

391

Il tuo atteggiamento non è affatto generoso. Hai forse dimenticato i precetti di monaco in cui sei stato educato? Ma lo spettro non sembra formalizzarsi troppo per la tua decisione. A dire il vero, sembra quasi approvarti di cuore. «Hai ragione, amico!» dice ridendo. «Solo gli idioti distruggerebbero la loro ricchezza, e ad ogni modo questa perla non mi sarebbe stata di alcun aiuto. Vedo che sei saggio, e quindi lascia che mi diverta a sottoporti un enigma. Ho letto nella tua mente che stai cercando certe cose... Se la tua risposta è giusta, ti indicherò la strada che conduce alla Morte Bianca!» Sei affascinato dalla proposta e ascolti senza renderti conto della stranezza della situazione: chiacchierare con l'anima di un defunto non è un'esperienza d'ogni giorno! «Ascoltami bene, perché parlerò una volta sola» riprende lo spettro. «Qual è secondo te la sorte che ti riservo se mi darai una risposta sbagliata?»
Cosa risponderai allo spettro?

«Mi ucciderai».	Vai al **308**.
«Mi darai una falsa indicazione».	Vai al **261**.
«Sarai generoso e mi aiuterai lo stesso».	Vai al **430**.

393 - *Seduti alla lunga tavola ci sono ventotto convitati ormai fossilizzati*

392

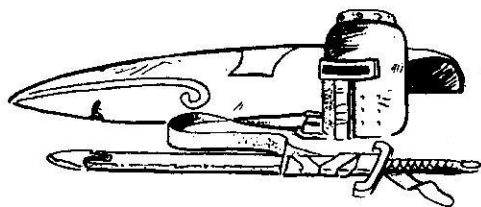
Lasci il Goblin e cerchi un altro posto libero. Hai solo due possibilità: puoi sederti accanto ad un gigantesco Orco che forse avevi già notato (vai all'**8**). Oppure puoi raggiungere un Coboldo dalla faccia patibolare che gli altri minatori scrutano ogni tanto con aria diffidente (vai al **193**).

393

Oltrepassi la porta, felice per aver trovato il segreto del meccanismo, e ti trovi di fronte ad una scena che ti lascia paralizzato dallo stupore, togliendoti il fiato: centinaia di stalattiti, gocciolando a poco a poco nel corso dei secoli, hanno trasformato questa sala imponente in un'opera d'arte. Davanti a te ci sono ventotto personaggi seduti attorno ad una lunga tavola di legno massiccio, su cui sono posati degli splendidi candelieri; ma sotto la lenta azione dell'acqua la scena si è ricoperta di un sottile strato di calcare bianco purissimo. La fiamma vacillante della torcia proietta una luce dorata su questi uomini fissati per l'eternità

in un atteggiamento regale. Solo colui che siede a capotavola, ridotto allo stato di Scheletro Gigante, ha subito le offese del tempo. Passato il primo attimo di sorpresa, noti che parecchi oggetti sono sfuggiti alla pietrificazione. Quale vuoi esaminare?

La pergamena stretta nel pugno di un re dalla massiccia corona? Vai al **147**.
L'astuccio metallico poggiato davanti al personaggio più esile? Vai al **451**.
La borsa appesa alla cintura di un monarca grassoccio? Vai al **133**.
Lo scrigno che troneggia al centro della tavola? Vai al **374**.

Oppure, fermamente deciso a rispettare questo luogo in cui la Morte ha impresso il suo marchio immutabile, decidi di non toccare nulla ed esci rapidamente dalla porta in fondo alla sala? In questo caso vai al **99**.

394

Trascinato dal tuo stesso movimento rischi per un attimo di lasciar andare la corda, ma con uno sforzo supremo riesci a riagguantarla con entrambe le mani. Vai al **511**.

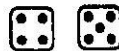
395

L'ultimo Verme è appena caduto sotto i tuoi colpi. La sua folle corsa dentro i cunicoli scavati nelle pareti di questa galleria si è conclusa per sempre! Adesso hai capito che non bisogna mai disturbare questi esseri voraci che dormono nelle loro tane di pietra . . . Ti rimetti in cammino tenendo un passo più misurato e poco dopo le pareti della galleria riprendono un aspetto uniforme: gli inquietanti fori cilindrici sono scomparsi del tutto, e ben presto i Vermi delle Caverne non sono che un brutto ricordo. Vai al **320**.

396

La conchiglia del mollusco si spezza sotto i tuoi colpi furiosi e l'Ostrica lascia questo mondo . . . Liberi la gamba dalla morsa e rinfoderi la spada. Ad un tratto qualcosa di brillante tra le valve attira la tua attenzione: è una splendida perla gigante dalla superficie satinata. Se decidi di portarla con te, segnala sul Registro d'Equipaggiamento, ma attenzione: la perla occupa il posto di 2 oggetti nella bisaccia!
Adesso che è privo di vita, il mollusco ha un'aria decisamente appetitosa e hai una gran voglia di fargli fare la fine che aveva riservato a te. Se vuoi divorarne un pezzetto, vai al **237**. Se preferisci nuotare subito fino alla riva del lago, vai al **353**.

397

Formuli rapidamente il Sortilegio Pietrificante e subito la Morte Bianca si blocca, trasformandosi sotto i tuoi occhi in una statua di pietra! Sei riuscito a sconfiggerla senza il minimo danno! La pergamena si polverizza tra le tue dita, rendendo inutilizzabili i due sortilegi che vi erano scritti. E adesso, vai al **578**.

398

Torni sui tuoi passi, convinto di esserti allontanato dalla strada giusta, e ben presto fai ritorno nel tunnel principale. Vai al **3**.

399

Sfoderi la spada e ti lanci contro l'enorme creatura. Ecco un avversario degno di un prete guerriero del tuo valore! Buona fortuna!

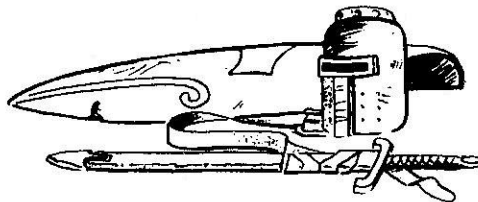
Golem	Forza 15	Vita 17

Se sei ancora in vita alla fine del duello, vai al **258**.

400

Ormai il vile buffone non può più nuocervi, e aiuti Apolongo a rialzarsi. Ti fa un rispettoso inchino: «Ti devo la vita, straniero! Ed ormai essa ti appartiene. Se posso esserti utile in qualche modo, chiedi e sarai esaudito!» Rassicuri Apolongo e declini l'offerta della sua vita: non sapresti cosa fartene! Forse però può esserti di aiuto in qualche altro modo. Cosa puoi chiedere di utile allo stregone di una tribù africana? Mentre rifletti, il volto di Apolongo si illumina: «Penso di sapere come aiutarti» prosegue. «Accompagnami alla mia capanna, nobile straniero!»
Vuoi accettare la sua proposta (vai al **189**) oppure decidi di non correre il rischio di confidarti con uno sconosciuto? In questo caso, vai al **247**.

401

Felice di essere sfuggito a quei denti acuminati ti guardi intorno, studiando la sala in cui hai appena combattuto. Le gallerie che proseguono verso ovest e sud sembrano larghe, mentre quella a nord è piuttosto stretta, probabilmente perché ha subito diversi crolli, ma nonostante ciò sembra praticabile. In quale direzione vuoi proseguire? Se arrivi da sud, vai a nord (vai al **13**) o ad ovest (vai al **386**)? Se vieni da ovest, prosegui verso nord (vai al **13**) o verso sud (vai al **418**)? Se arrivi da nord, imbocchi la galleria a sud (vai al **418**) o quella ad ovest (vai al **386**)?

402

La tua spada trapassa la Morte Bianca in un centro vitale: dritta al centro del torace, in direzione del cuore! Ferito a morte, il mostro ruggisce furioso e cade in ginocchio. I suoi occhi incrociano per un istante i tuoi, e scorgi qualcosa di umano nell'espressione di quello sguardo. Sei sconvolto da questa scoperta, ma il tuo stupore aumenta a dismisura quando ti rendi conto che l'ultimo sguardo del mostro non si tinge di odio o disprezzo, ma di gratitudine . . . Come se lo avessi liberato da un peso insopportabile e te ne fosse grato. La creatura esala l'ultimo respiro, e tu resti a contemplarne il cadavere chiedendoti quali strani eventi possono aver generato la Morte Bianca . . . Vai al **578**.

403

Oltrepassi le tre statue degli arcangeli e raggiungi l'ingresso delle miniere. Sono una uguale all'altra, e non riesci a distinguere nessun indizio che possa aiutarti a sceglierne una. In quale grotta entrerai, dopo aver acceso una torcia?

Quella di destra. Vai al **509**.
Quella al centro. Vai al **386**.
Quella di sinistra. Vai al **24**.

404

Ti stendi a terra e cominci a strisciare. Proseguendo in questo modo, hai l'occasione di apprezzare pienamente l'odore nauseabondo del muschio putrido sotto di te. I licheni che pendono dal soffitto non ti sfiorano minimamente, ma il contatto con il muschio che ricopre il pavimento non è certo più gradevole. Comunque sei fortunato, perché le uniche cose che subiscono un danno per il momento sono la tua pulizia e la tua dignità! Ti senti completamente ridicolo, e a confermare quest'idea senti risuonare davanti a te una risata beffarda. Non riesci ad identificare il punto preciso da cui proviene, ma sei arrivato di fronte ad una porta e questo scoppio di risa non può che giungere da lì dietro! Ti alzi in piedi cercando di ripulirti un po'. Vai al **238**.

405

Preghi che il suolo non sia troppo lontano e raccomandi l'anima a Dio, poi tagli di netto la vecchia corda! «Quanti pericoli di questo genere dovrò affrontare, prima di fare ritorno da re Salomone?» ti chiedi sospirando, mentre precipiti a velocità vertiginosa verso il basso . . .
Questa caduta sembra durare un'eternità, ma dopo pochissimi secondi il cassoncino urta violentemente il suolo e cadi a terra. L'urto violento ti costa 3 punti di Vita. Completamente ammaccato, ma vivo, ringrazi il tuo originale mezzo di trasporto con un rabbioso calcio, poi te ne vai ben deciso a dimenticare al più presto questo episodio delle tue avventure. Adesso devi pensare alla tua missione: finalmente sei nel cuore delle miniere di re Salomone! Vai al **92**.

406

Perquisisci lo scheletro senza grandi speranze. La vista di queste spoglie non ti turba molto, ma non riesci a reprimere un brivido al pensiero della sorte di questo poveretto sopraffatto da qualche misterioso pericolo sotterraneo. Appesa al collo porta una placca di rame ricoperta di scritte, e con un certo sforzo riesci a decifrare qualche parola: « . . . Kornand, incaricato da . . . d'ispezionare le gallerie . . . giura d'essere sempre vigile . . .» Dunque costui aveva l'incarico di sorvegliare questo settore della miniera! Se avesse potuto conoscere la misera fine che lo attendeva . . . Possiede 2 pezzi d'oro in una borsa a brandelli. Se vuoi puoi tenerli, ed in questo caso li devi segnare sul tuo Registro d'Equipaggiamento. Vuoi proseguire lungo la galleria di destra (vai al **211**) o quella di sinistra (vai al **579**)?

407

Formuli rapidamente il Sortilegio Rivela-intenzioni e scopri con sollievo che il piccolo Folletto non sta meditando nulla di male nei tuoi confronti. La pergamena si sgretola tra le tue dita: non potrai più utilizzarla. Vuoi attaccare lo stesso il Folletto (vai al **442**) oppure gli rivolgi la parola (vai al **551**)?

408

Sporgendoti con infinita precauzione oltre il bordo del nido, intravedi trecento metri più in basso la miniera a cielo aperto che a questa distanza sembra grande quanto una moneta. La situazione è grave ma non disperata, pensi, rifiutandoti di lasciarti prendere dalla disperazione; fai appello a tutta la tua immaginazione alla ricerca di un mezzo per andartene da questa trappola. Vuoi fabbricarti un paio d'ali con le spoglie dei due piccoli Pterodattili (vai al **38**), tenti di calarti lungo la parete rocciosa (vai al **228**), oppure vuoi usare il nido come una gigantesca slitta e lasciarti scivolare giù per il pendìo (vai al **167**)?

409

Togli l'oro dalla borsa e lo dai al Vorax, che lo inghiotte in un battibaleno. Ma lo stuzzichino non lo soddisfa: invece di lasciare libero il passaggio, brontola: «Credi che un pasto così misero basti a soddisfare il mio appetito?» esclama. «Sono sicuro che possiedi altre squisitezze che fanno al caso mio!» E mulina minacciosamente le tre braccia avvicinandosi. Uno dei suoi pugni rocciosi ti sfiora lacerandoti la pelle: perdi 1 punto di Vita. A causa della tua avarizia, non puoi più evitare un combattimento. Vai al **577**.

410

Raggiungi la fontana e aspetti che un Goblin abbia finito di bere, poi raccogli un po' di liquido nel palmo delle mani e bevi anche tu. Senza dubbio si tratta di una bevanda fortemente alcolica! Non avevi mai trovato nel corso dei tuoi lunghi viaggi una simile delizia! Ti senti pervaso da un senso di euforia e riguadagni 1 punto di Vita. Avresti voglia di comunicare agli altri minatori il tuo buonumore, voglia di ridere, danzare, cantare con loro! E anche voglia di giocare, sì, perché no! C'è proprio un allegro gruppetto di minatori che fa al caso tuo: si stanno radunando per una partitina a dadi prima di riprendere il lavoro. Col sorriso sulle labbra, li raggiungi e ti unisci a loro nel gioco. Vai al **328**.

411

Sguainando la spada, fai un voltafaccia e attendi a piede fermo il gigantesco animale. Man mano che si avvicina il pavimento trema sotto le sue pesanti zampe, e vedi la sua enorme massa precipitarsi su di te dal fondo del corridoio con uno squittìo stridente!

Talpa Gigante Forza 14 Vita 16
Modificazione-danno +1

Se vinci, vai al **378**.

412

Fai scivolare l'anello nella bisaccia e, dopo aver sputato un'ultima volta sul Monrock in segno di disprezzo torni indietro e raggiungi il pozzo. Vai al **202**.

413

Lasci la grotta di Flippipini e ti rimetti in marcia, ma questo non ti impedirebbe di mangiare una delle tue razioni mentre cammini. Se hai fame, vai al **190**. In caso contrario, oppure se sei a corto di provviste, vai al **144**.

414

La tua abituale agilità non è sufficiente per evitare l'animale, perché inciampi in una radice e piombi a terra. Lanciato a tutta velocità nella sua carica, l'elefante ti calpesta senza pietà sotto le pesanti zampe! Vai al **126**.

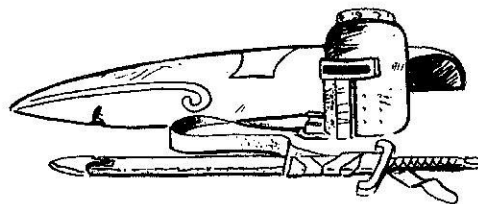
415

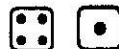
Pianti solidamente i piedi a terra e attendi l'assalto della bestia.

Morte Bianca Forza 16 Vita 18

Se riesci a sconfiggerla, vai al **402**.

416

Dopo il tuo incontro con quella creatura affamata cammini per un bel po' senza incrociare anima viva. A tratti delle chiazze di fango giallastro ricoprono il pavimento della galleria; quella melma emana uno sgradevole odore di muffa, e hai l'impressione di vedere dei parassiti muoversi sotto la superficie. Ogni tanto il rumore lontano dei picconi dei minatori giunge alle tue orecchie: a quanto pare hanno tutti ripreso il lavoro. Cominci a renderti conto della complessità della pianta delle miniere, visto che è possibile non incrociare nessuno per delle ore nonostante qui lavorino centinaia di minatori . . .
Improvvisamente una forma affilata sul pavimento attira il tuo sguardo, e avvicinandoti scopri una vecchia spada arrugginita e un po' spuntata. Se hai perso la tua, questa potrà esserti utile: la raccogli ed aumenti di 2 il tuo punteggio di Forza. Se invece possiedi ancora la tua spada, questa povera lama non può esserti di alcun aiuto. Vai al **354**.

417

Dopo una lunga corsa, il nido urta contro uno spuntone roccioso che sporge dal fianco della miniera. Vuoi aggrapparti con tutte le tue forze alla tua strana slitta (vai al **376**) o ti lasci proiettare fuori (vai al **115**)?

418

La galleria conduce in un'altra sala, resa impraticabile da un crollo. Riesci a capire che un tempo doveva essere un magazzino, ma ora non è possibile accedervi: tentare di attraversare questa sala sarebbe troppo pericoloso. Torni nel punto in cui hai affrontato i Pipistrelli ed esamini le possibilità che ti si offrono. Se decidi di proseguire verso ovest, vai al **386**. Se preferisci prendere la galleria nord, vai al **13**.

419

Apri la porta con un gesto secco e sbuchi in una piccola stanza circolare. Al centro, una scala scende nel terreno. Ma la cosa più sorprendente è la presenza di un uomo sottile, che indossa una vecchia tunica lisa. Il tessuto è talmente consumato che è semitrasparente . . . Come? Stai sognando! Il tuo sguardo attraversa da parte a parte questa apparizione! Si tratta certamente di uno spettro! Vuoi attaccarlo senza esitare (vai al **525**) o tenti di scoprire il perché della sua presenza in questo luogo (vai al **206**)?

420

Per puro miracolo colpisci un centro vitale del pachiderma arrestando la sua corsa. Ma è tutt'altro che morto, ed il suo furore è accresciuto dalla ferita e dal fatto che sa di essere in grande pericolo. Devi combattere!

Elefante	Forza 18	Vita 20
	Modificazione-danno +1	

Se in un qualsiasi istante del combattimento scendi sotto i 3 punti di Vita, vai al **126**. Se riesci a vincere, vai al **553**.

421

Decidi di affidarti al tuo cavallo per distanziare questa tribù dalle intenzioni forse ostili, e ti lanci in una corsa sfrenata attraverso la giungla. Il tuo destriero però urta un cespuglio spinoso e si procura una dolorosa ferita. L'odore del sangue ed il suo nitrito attirano un nemico inaspettato: un leone dalla folta criniera balza contro di te ruggendo ferocemente! Preso tra due fuochi, decidi di occuparti subito della minaccia più vicina e sguaini la spada, ma prima che tu abbia il tempo di fare un gesto il leone viene letteralmente sollevato da terra da una trappola di cui ha azionato il meccanismo. La belva tenta di rompere la rete che lo tiene prigioniero con potenti colpi d'artiglio, ma le liane reggono. All'improvviso decine di piccole frecce attraversano l'aria e si piantano nella fulva pelliccia dell'animale. Lo vedi sussultare qualche secondo e poi immobilizzarsi: le frecce erano imbevute di veleno! Non aver attaccato i Pigmei è stata un'eccellente idea: hai evitato di fare la fine della belva, e adesso puoi tentare di parlamentare con i piccoli uomini neri che stanno emergendo dalla fitta boscaglia. Vai al **334**.

422

Distogli esitante lo sguardo dalla creatura infernale, e leggi il sortilegio ad alta voce. Appena hai finito di decifrare l'ultima iscrizione il Golem si blocca di colpo, vacilla un istante sulle lunghe gambe di pietra e crolla al suolo. Una gigantesca pozzanghera fangosa ricopre tutto il pavimento della galleria. Sfortunatamente, la pergamena si sbriciola e non potrai più utilizzare i due sortilegi che vi erano scritti, ma ora il passaggio è libero (vai al **258**).

423

In pochi istanti il baccano si acquieta e i minatori siedono a tavola a mangiare. Un Coboldo dall'aria patibolare viene a sedersi al tuo fianco. La sua scodella contiene una minestra dal puzzo nauseabondo in cui naviga un rachitico pezzetto di carne. Vai al **193**.

424

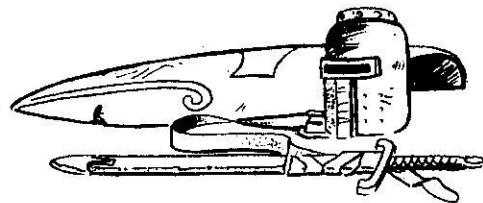
L'uomo non aveva con sé oggetti di valore. L'unica cosa che trovi è un pezzetto di pergamena ingiallita dal tempo. Lo svolgi con precauzione, per paura che ti si sbricioli tra le dita e scopri con enorme gioia che sopra c'è scritto un Sortilegio Rivela-intenzioni. Se lo formulerai davanti a qualcuno, ti rivelerà se la persona che ti è di fronte nutre intenti malvagi o no. Felice per questo ritrovamento insperato, fai scivolare la pergamena nella bisaccia (segnala sul Registro d'Equipaggiamento). E adesso vuoi prendere la galleria di sinistra (vai al **207**) o quella di destra (vai al **76**)?

425

Qualche frammento di calcare cade al suolo quando stacchi la borsa dalla cintura del corpulento uomo pietrificato. La borsa è stretta da un cordone dorato che sciogli con impazienza, versando poi il contenuto nel palmo delle mani: 12 pezzi d'oro! Se vuoi prenderli, aggiungili al Registro d'Equipaggiamento. Ora puoi rimetterti in cammino (vai al **203**) oppure puoi esaminare qualche altro oggetto, se non lo hai già fatto:

La pergamena?	Vai al **218**.
L'astuccio metallico?	Vai al **152**.
Lo scrigno?	Vai al **170**.

426

La caduta è veloce e breve, ma l'impatto col terreno è decisamente sgradevole! Urti le pareti rocciose e devi raggomitolarti per evitare una tragedia. Nuovamente in piedi, accendi una nuova torcia e ti guardi intorno: sei all'ingresso di una caverna dalle dimensioni prodigiose, attraversata da numerosi sentieri e gradinate. In un punto non ben determinato risuonano dei rumori agghiaccianti, un miscuglio di grugniti e grida rauche. Hai la sensazione di essere ormai vicino alla meta, e avanzi nella grotta coraggiosamente, con la mano stretta sull'impugnatura della spada. Vai al **453**.

427

Con un'audacia impensabile il mercante si lancia all'attacco ancora una volta. Fai un salto indietro per parare il colpo, e senti fischiare la lama della scimitarra a pochi millimetri dalla testa; ma saltando hai calcolato male la distanza, e invece di atterrare sulle tavole senti il vuoto sotto i tuoi piedi. Tenti di aggrapparti alla passerella, ma un brutale calcio del mercante ti costringe a lasciare la presa e precipiti verso il fondo accompagnato dalla risata sprezzante di Achab. Ecco una buona occasione per conoscere la profondità del burrone, ma purtroppo la tua avventura finisce qui!

428

Osservando le porte delle celle, noti stupito che uno spirito bizzarro ha pensato di vivacizzare questo luogo sinistro dipingendo il legno di ciascuna porta con un colore diverso. Se sei stato benedetto da un vecchio eremita, vai al **94**; altrimenti vai al **242**.

429

Lanci un grido di terrore. La tua caduta dura solo qualche secondo, ma a te sembra un'eternità. Dopo aver violato il segreto del santuario di Hasan ibn as-Sabbah e risolto i misteri della Sfinge, trovi la morte tentando di scappare da un nido di Pterodattilo . . . Il tuo corpo si smembra contro il fondo della miniera con un rumore sordo, e ormai solo qualche avvoltoio affamato si interesserà a te. La tua avventura finisce qui.

430

«Bravo, amico!» esclama lo spettro allegramente. «La tua perspicacia è grande! Infatti io sono la generosità in persona, e qualsiasi fosse stata la tua risposta, ti avrei dato l'informazione promessa. Ecco cosa devi fare: scendi questa scala, cammina per un po', e quando raggiungerai un incrocio ignora il passaggio di destra e quello di sinistra: nascondono delle trappole mortali! Scegli senza esitare quello di fronte a te, perché è lì che troverai ciò che cerchi. E adesso ti devo lasciare. Buona fortuna!» Detto questo, lo spettro sghignazza ancora una volta e scompare. Ti guardi intorno, ma non c'è più traccia di lui e per un attimo vieni colto dal dubbio di esserti immaginato tutto! Adesso non ti resta che scendere la scala e andare al **350**.

431

Raddoppiando in prudenza, segui le tracce inquietanti fino all'entrata della piccola galleria. Qui l'oscurità dei sotterranei riprende il dominio, e sei costretto ad accendere una torcia prima di imboccare il tunnel. Passo dopo passo, tendendo l'orecchio al minimo fruscio, raggiungi un cumulo di rocce. Dei gemiti di sofferenza risuonano sotto questo monticello! Togli le pietre più in fretta che puoi, desideroso di soccorrere il malcapitato bloccato sotto questi detriti, ed in breve liberi un vecchio. Una larga ferita gli attraversa la fronte ed il suo volto è una maschera di sangue.
Nonostante la gravità delle sue ferite, che fa temere delle lesioni molto gravi, l'uomo respira ancora anche se debolmente. Un gorgoglio sale alla sua gola ogni volta che il suo torace si solleva. La luce improvvisa della tua torcia gli fa aprire gli occhi, e vedi che tenta di pronunciare qualche parola. Vuoi fargli inghiottire una Pozione Curativa, se ne possiedi una? Vai all'**82**. Se preferisci chinarti su di lui per ascoltare quello che cerca di dirti, vai al **445**.

432

È davvero sorprendente che tu sia ancora vivo dopo tutti gli sforzi che hai dovuto sostenere. Ma la tua resistenza alla fatica è tutt'altro che illimitata: non riesci più a proseguire e barcolli. Hai l'impressione che le tue palpebre pesino tonnellate e devi fare uno sforzo tremendo per evitare che si abbassino; le tue ginocchia non sorreggono più il peso del corpo, e

devi addossarti alla parete di questo budello. Incapace di resistere più a lungo, crolli a terra addormentato: aumenta di 2 il tuo punteggio di Vita. Una volta sveglio, riprendi l'esplorazione della galleria e vai al **54**.

433

La luce accecante che si sprigiona dall'Occhio Magico colpisce in pieno gli Uomini di Lava, ma con tuo enorme stupore non causa loro alcun danno. Anzi, assorbendo il raggio d'energia si trasformano sotto i tuoi occhi stupiti! Per effetto del calore i loro corpi rosseggianti prendono la consistenza della pietra più dura che esiste: il diamante! Ora devi affrontare due Uomini di Diamante, molto più vigorosi e resistenti delle loro precedenti incarnazioni!

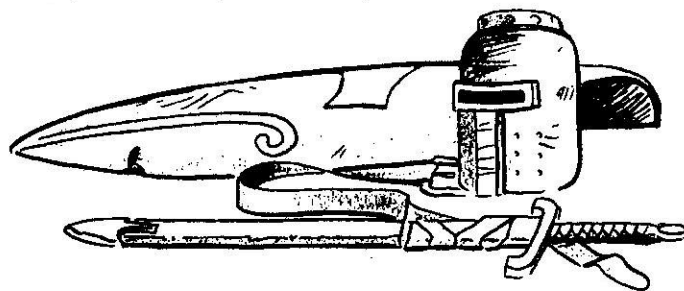
1° Uomo di Diamante	Forza 15	Vita 15
2° Uomo di Diamante	Forza 16	Vita 16

Se riesci a sconfiggere queste due creature, vai al **16** (non dimenticare che non puoi più usare l'Occhio Magico per il resto di questa avventura!).

434

Raggiunto il fondo della miniera a cielo aperto, muovi la corda in tutti i sensi per staccarla e poi la riarrotoli e la infili nella bisaccia. In questo punto c'è una sola galleria che entra nel sottosuolo. Vai al **368**.

435

Appena ti avvicini alla porta, ti rendi conto che è stata forzata: lo stipite è marcato da numerose impronte di potenti artigli, e la cella è completamente vuota. Se hai già esaminato tre celle contando questa, vai direttamente al **302**. Altrimenti puoi tornare al **94** (se sei stato benedetto da un vecchio eremita o non hai stretto la mano ad un piccolo Folletto), o al **242** (in caso contrario), e scegliere un'altra cella. Se decidi di lasciare questo luogo e proseguire nell'esplorazione delle miniere, vai al **496**.

436

Ti lanci di corsa, più veloce che puoi, attraverso la galleria. I tuoi passi precipitosi risuonano sotto la volta, e improvvisamente due forme biancastre rapidissime sbucano da due degli orifizi cilindrici e si gettano su di te. Sono due orribili Vermi delle Caverne, risvegliati dalle vibrazioni dei tuoi passi. Ti at-

taccano contemporaneamente: prega per la tua vittoria, perché queste bestie sono carnivore!

1° Verme delle Caverne	Forza 6	Vita 9
2° Verme delle Caverne	Forza 5	Vita 8

Appena riesci ad abbatterne uno, un terzo Verme esce da un'altra buca e viene a dare man forte al suo simile. Anche questa volta dovrai combatterli insieme.

3° Verme delle Caverne	Forza 7	Vita 10

Se vinci, vai al **395**.

437

I passi si avvicinano. Tieni la mano ben stretta attorno all'impugnatura della spada nella prospettiva di un brutto incontro, ma ben presto riesci a vedere chi sopraggiunge: è un gruppo di minatori che tornano dal lavoro fischiettando. Sono sette, probabilmente Gnomi; indossano dei berretti variopinti, e quasi tutti hanno la barba. Questi minatori non sembrano più tanto giovani: dev'essere ormai un bel mucchio d'anni che scavano la roccia alla ricerca di diamanti. Vuoi tentare di rivolgere loro la parola? Vai al **555**. Oppure passi loro accanto facendo finta di nulla? In questo caso vai al **61**.

438

Appena riprendi i sensi ti rendi conto che non sei più nella foresta. I tuoi occhi si spalancano su un'oscurità quasi totale, ma grazie ad un raggio di sole che penetra da un buco nel tetto riesci a distinguere qualcosa: sei in una minuscola cella dal pavimento di terra battuta. La porta è robusta e rinforzata da sbarre di ferro. Il pensiero di finire i tuoi giorni marchiato dall'infamante qualifica di ladro ti ripugna! Ti getti sulla porta martellandola di pugni e gridando la tua innocenza, ma nessuno viene a liberarti e le tue grida restano inascoltate. Scoraggiato, ti lasci cadere a terra e aspetti che i tuoi carcerieri si facciano vivi.
Le ore trascorrono lente e penose, poi improvvisamente la porta si apre con grande fracasso lasciando comparire un gigante armato di knut!
«In piedi! Il giudizio di Salomone ti aspetta!» urla la guardia, brandendo lo staffile. Difendere la tua innocenza davanti a questo subalterno sarebbe di poca efficacia, e decidi quindi di seguirlo senza opporre resistenza. Vieni condotto in un accampamento enorme: a giudicare dal numero di tende ci sono non meno di cinquecento guerrieri! Dappertutto le orifiamme di Salomone ondeggiano al vento. Gli uomini sono intenti ad accudire i cammelli e i cavalli, lucidano le armi e giocano qua e là ai dadi. Al centro dell'accampamento c'è una tenda blu e bianca, più grande delle altre. Davanti alla tenda un trono di tek e avorio cesellato, installato sopra un palco, attende il suo occupante. Vedendo la folla di prigionieri e gente comune intuisci che tutti aspettano ansiosamente un'udienza dal monarca.
Finalmente il re compare e tutti si prostrano mormorando auguri di lunga vita e prosperità. L'idea di trovarti faccia a faccia con quest'uomo la cui esistenza è stata resa leggendaria dai racconti biblici ti turba profondamente. Ti aspetteresti un uomo in là con gli anni, ma Salomone è un uomo ancora giovane: il suo sguardo profondo ispira un profondo rispetto. Con tua grande sorpresa la guardia ti spinge davanti a tutti: «Beneamato sovrano, ecco il prigioniero che hai chiesto di vedere!» Senti uno scrivano del re

elencare le accuse che pendono sul tuo capo. Salomone ascolta attentamente, poi ti fa cenno di parlare. Tiri un sospiro di sollievo: ecco finalmente l'occasione di discolparti! Racconti per filo e per segno le tue disavventure e il malinteso che ha causato il tuo arresto. Il re ascolta senza interromperti e poi, dopo aver riflettuto a lungo, ordina alle guardie di liberarti dalle catene. «Straniero» comincia, «ti sembrerà strano, ma sappi che un sogno mi aveva avvisato della tua venuta. Ho visto in questo sogno luoghi e avvenimenti di altri tempi, ed il tuo volto compariva spesso tra queste immagini . . . E così quando mi hanno riferito della cattura di un uomo il cui aspetto rifletteva esattamente quello delle mie visioni, ho saputo che il momento del nostro incontro era giunto. Credo alla tua innocenza, e forse potrò anche aiutarti nella tua ricerca. In cambio, devi svolgere per me una missione». Ad un cenno del re lo segui all'interno della tenda, pronto ad ascoltare la sua richiesta. Vai al **285**.

439

Ti trovi in un budello piuttosto stretto, completamente tappezzato da gigantesche ragnatele. Per tua fortuna le mostruose bestie che le hanno intessute non sono nei paraggi. Avanzi lungo il passaggio, rabbrividendo ogni volta che uno dei fili argentati ti sfiora i capelli. Speriamo che il tunnel non conduca nell'antro di qualche creatura ostile! Quando finalmente raggiungi una massiccia porta di legno, la spingi lentamente per evitare che cigoli: ma nessun mostro ti attende dall'altra parte e tiri un sospiro di sollievo. Ti trovi sull'angolo retto di un tunnel che prosegue alla tua destra e alla tua sinistra. Alle tue spalle, la porta si richiude di scatto; se solo avessi pensato a tenerla spalancata! Ora i tuoi sforzi per riaprirla sono vani: un meccanismo diabolico la blocca completamente e non si muove di un millimetro. Volente o nolente, dovrai continuare lungo questo tunnel! Vuoi prendere il ramo di sinistra (vai al **501**) o quello di destra (vai al **160**)?

440

Il ragno è ormai ridotto ad un ammasso di poltiglia nerastra e non potrà più darti alcun fastidio! Questo combattimento è stato inutile: la cella in cui ti trovi è vuota, e non ci sono altre uscite. Deluso, esci nuovamente nel corridoio; vuoi ripercorrere la galleria in senso inverso fino alla scala e scendere (vai al **119**) oppure apri la porta successiva (vai al **574**)?

441

Colpito a morte dalla tua spada, il gorilla si allontana barcollando e cade in un cespuglio dai fiori purpurei. Il suo ultimo grido d'agonia scuote la giungla, poi tutto tace. Asciughi la lama della spada con una larga foglia d'albero e tendi l'orecchio. Dalla caverna del mostro escono dei suoni rauchi, una debole voce che chiede forse aiuto: qualcuno che si era avventurato nell'antro del quadrumane? Forse il poveretto ha ancora qualche speranza: vuoi tranquillizzare la tua coscienza andando a gettare un'occhiata nella grotta (vai al **363**)? Se preferisci ignorare questi rumori e continuare per la tua strada, vai al **142**.

442

«Ti farò rimangiare questi insulti, demonietto!» esclami sguainando la spada, ma prima che il tuo focoso slancio ti porti a tiro del Folletto, lo vedi fare un piccolo gesto e subito il tuo corpo si irrigidisce. I tuoi passi si fanno via via più lenti, poi ti immobilizzi del tutto. Vai al **314**.

443

Lanciata con mano ferma, la biglia fende l'aria e centra l'orbita sinistra del diabolico cranio attraversandolo da parte a parte; lo sfonda e va a colpire la parete della sala. Lo scheletro si smembra istantaneamente, come fulminato: la gigantesca struttura ossea cade ai tuoi piedi sparpagliandosi in mille pezzi! La forza sovrannaturale che lo animava è stata irrimediabilmente messa fuori combattimento dalla precisione del tuo colpo. Vai al **456**.

444

La porta è già diventata incandescente due volte senza che tu sia riuscito a violarne il segreto. Tenti di manovrare le ruote una terza volta, ma scopri con orrore che entrambe rifiutano ostinatamente di muoversi anche di un solo millimetro. Evidentemente il metallo si è in parte fuso, bloccando definitivamente il meccanismo! Studi la situazione: sembra che l'unica scelta possibile sia quella di tornare indietro, ma all'entrata della caverna ti attende una brutta sorpresa! L'onda d'urto ha causato il crollo definitivo della volta, e tonnellate di roccia bloccano completamente il passaggio da cui sei arrivato. Questa muraglia sembra del tutto impenetrabile; ti getti contro la roccia colpendola furiosamente a suon di pugni, tenti di scavare un passaggio con la spada ed infine, completamente spossato, ti riduci a grattare con le dita quella massa di detriti rompendoti le unghie. Ti stringi la testa tra le mani sanguinanti, disperato, sopraffatto ormai dalla certezza della tua orribile sorte: morirai di fame! La trappola della miniera si è chiusa su di te e la tua avventura finisce qui!

445

Accosti l'orecchio alle labbra del vecchio agonizzante, tentando di cogliere le sue ultime parole. I mozziconi di frasi che riesci a distinguere nel suo flebile mormorio ti sembrano senza senso: «La . . . Pozione . . . Levitazione . . .» All'improvviso un fiotto di sangue scuro e schiumoso sbocca dalle sue labbra e la sua testa ricade di lato. È morto! Non potrai più conoscere la sua identità e la causa delle sue numerose ferite. Cercando il senso delle sue parole, noti una piccola fiala metallica appesa alla sua cintura. È forse la pozione di cui parlava? Se desideri prendere questa fiala, segnala sul Registro d'Equipaggiamento, poi reciti una rapida preghiera per il riposo dell'anima di questo poveretto e gli dai una sommaria sepoltura sotto un mucchio di sassi. Fai ritorno alla galleria principale e riprendi la tua ricerca (vai al **153**).

446

Noti una nicchia nella parete, grande abbastanza per poterti dare riparo. Spegni la torcia, e approfittando di quest'attimo di respiro ti abbandoni a dolci sogni ad occhi aperti. Il tuo pensiero torna all'epoca in cui il tuo orizzonte finiva ai bordi delle verdi foreste che circondavano il tuo feudo sulle terre d'Albione. Quanta strada hai percorso da allora . . . e quanta ne dovrai ancora fare per raggiungere la tua meta: Shangri-La . . . Cullato da questi pensieri riposanti, scivoli in un profondo sonno ristoratore.

Al tuo risveglio sei fresco e ansioso di rimetterti in marcia: aumenta di 2 il tuo punteggio di Vita. Riaccendi una torcia e riprendi l'esplorazione di questo passaggio. Vai al **76**.

447

Alla fine della corsa la velocità del carrello è ancora troppo elevata, e la violenza dell'urto ti catapulta fuori dall'improvvisato mezzo di trasporto. Lancia due dadi! Se il risultato è 8 o meno, vai al **22**. Se il risultato è 9 o più, vai al **485**.

448

«Pagherai questo oltraggio con la vita, demonio!» esclami sguainando la spada. Gli Uomini di Lava indietreggiano e si allargano a ventaglio, pronti a combattere. Vuoi affrontarli con il solo aiuto delle tue armi (vai al **301**) oppure scegli di utilizzare i poteri dell'Occhio Magico (vai al **433**)?

449

Per fortuna hai trovato un nuovo appiglio, ed un'occhiata verso l'alto ti rivela che lo Pterodattilo si allontana nuovamente: è troppo lontano per notare l'orrenda carneficina nel suo nido. Continui la tua discesa, ma hai perso 1 punto di Vita. Vai al **360**.

450

Bravo! Hai scommesso bene! I dadi si immobilizzano sul piccolo tappeto da gioco steso al suolo. Hai vinto! I compagni di gioco si rallegrano con te per il colpo di fortuna, ed intaschi 4 pezzi d'oro. Se lo desideri puoi giocare ancora (in questo caso torna al **328**); ma dovrai smettere dopo la quinta partita, oppure se riesci a guadagnare 30 pezzi d'oro. In quel momento dovrai andare al **248**. Se decidi che hai giocato abbastanza, vai direttamente al **248**.

451

Appena stringi la mano attorno all'astuccio metallico, il cranio dello scheletro diventa fosforescente e libera un vapore rossastro. A quanto pare il tuo gesto ha messo in allarme il guardiano di questo santuario! Se possiedi una fionda, vai al **234**, altrimenti vai al **571**.

452

Fissi solidamente la corda ad una roccia e la srotoli lungo il pendio: è lunga a sufficienza per raggiungere il suolo. Cominci cautamente a scendere lungo la corda, che sembra reggere senza problemi il tuo peso, e raggiungi in breve tempo il fondo della miniera a cielo aperto. Vai al **434**.

453

Con tuo enorme stupore, scopri che la caverna in cui ti sei introdotto è in realtà una valle circolare a cielo aperto. È notte, e i raggi lunari rischiarano questo paesaggio spettrale. Le pareti, alte diverse decine di metri sono scoscese e prive di appigli visibili, impossibili da scalare. Un esame più minuzioso della zona al tuo arrivo ti avrebbe senza dubbio permesso di arrivare qui con minore sforzo! Una vegetazione abbondante cresce sulle pareti dell'immensa cavità, e numerose scimmiette gialle saltano di ramo in ramo in mezzo alla vegetazione rigogliosa, mentre il fiume termina in un laghetto dove si abbeverano gazzelle e antilopi. Catturato dallo spettacolo, hai dimenticato per un istante i grugniti d'odio che risuonano alla tua sinistra; ti volti e ti trovi finalmente davanti al mostro di cui hai tanto sentito parlare: la Morte Bianca!

453 - *Il mostro ha una pelliccia completamente bianca*

«Un gorilla . . .?» pensi appena vedi questo animale gigantesco dalla pelliccia immacolata. Effettivamente la forma, la forza testimoniata dalla possente muscolatura e le sue selvagge urla di collera fanno pensare ad un gorilla, ma la testa del mostro è quella di un leone, circondata da una folta criniera. La creatura ti attacca senza la minima esitazione: lo scontro sarà titanico! Se desideri batterti con la spada, vai al **415**. Se preferisci rimetterti al potere dell'Occhio Magico, vai al **179**. Se scegli di formulare un sortilegio, vai al **358**.

454

Formuli rapido il Sortilegio per trasformare la pietra in legno. Nello stesso istante un pensiero ti attraversa la mente: perché stai facendo una cosa così idiota? Il Folletto non è certo di pietra, ma una creatura in carne ed ossa! Il sortilegio non ha alcun effetto, ma per contro il Folletto, meno sciocco di te, non manca il colpo e senti il tuo corpo appesantirsi. Vai al **314**.

455

Desideri evitare gli imprevisti, e non presti attenzione ai sussurri che provengono dalla galleria buia. Stretta e scura com'è sembra proprio una trappola, e tu non hai nessuna voglia di andare ad infilarci il collo! Magari è un trucchetto per derubarti dei tuoi averi! Forse hai peccato di eccessiva prudenza, ma ormai hai preso la tua decisione e prosegui lungo la galleria fischiettando una ballata della tua cara vecchia Inghilterra. Vai al **549**.

456

Lo scheletro giace ai tuoi piedi, ridotto ad un mucchietto d'ossa spezzate: forse la ricompensa sarà all'altezza degli sforzi che hai dovuto compiere! Ora che la sala è priva del suo guardiano, puoi esaminare a tuo piacere gli oggetti che si trovano sparsi intorno. Vuoi guardare:

La pergamena?	Vai al **218**.
L'astuccio metallico?	Vai al **152**.
La borsa?	Vai al **425**.
Lo scrigno?	Vai al **170**.

Oppure preferisci lasciare questa sala inquietante al più presto e proseguire nella tua ricerca? Vai al **203**.

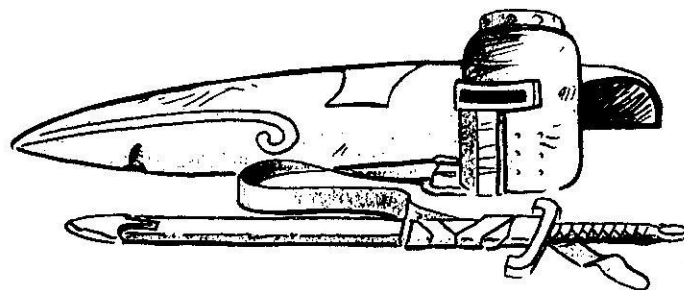
457

Hai chiesto troppo alla tua capacità di resistenza, e la fatica ti sta vincendo. Il tunnel in cui ti trovi è deserto e sembra abbandonato da lungo tempo. Vuoi correre il rischio di distenderti sul pavimento e dormire un paio d'ore (vai al **291**) o sei deciso a proseguire, sperando di trovare più avanti un luogo più adatto per riprendere un po' le forze (vai al **547**)?

458

La creatura cessa di divorare la parete rocciosa e sposta su di te la sua attenzione. «Chiunque tu sia, paga il pedaggio se vuoi passare!» esclama il Vorax con voce cavernosa. «Se vuoi proseguire il tuo cammino» prosegue il mostro con aria sfrontata, «dovrai darmi dei minerali, perché sono il mio cibo ed io ho sempre fame! Mi piacciono in particolare le gemme ed i metalli preziosi, ma se non ne hai poco importa: qualsiasi metallo andrà bene! Allora? Sto aspettando!»

Vuoi attaccarlo per insegnargli un po' d'educazione? In questo caso sguaina la spada e vai al **577**. A meno che tu non preferisca fargli assaggiare la potenza dell'Occhio Magico: allora vai al **250**. Se invece cedi alle sue richieste per evitare il difficile combattimento, cosa gli proporrai per pagare il pedaggio?

Più di 5 pezzi d'oro.	Vai al **183**.
Meno di 5 pezzi d'oro.	Vai al **409**.
La tua cotta di maglia.	Vai al **540**.
La tua spada.	Vai al **42**.

459

Rassicurate le guardie, chiedi loro qualche informazione sulla natura del flagello che hai promesso di distruggere. Le tue parole li fanno sussultare. È evidente che hanno un terrore folle della Morte Bianca, ma temono anche che tu riferisca a Salomone della loro codardia! Dopo qualche secondo di silenzio, il capo delle guardie ti risponde: «E sia, ti condurremo fino alla frontiera dei domini del mostro, ma sappi che avventurarsi in quel territorio è follia!» Le tue dichiarazioni coraggiose e la tua certezza di distruggere il mostro non riescono a convincere le guardie a seguirti nell'impresa: ti ritengono un pazzo, anzi un pazzo a cui non resta più molto da vivere. Con la

morte nell'anima, ti fanno strada verso il luogo convenuto. Cammini insieme alla pattuglia per parecchi chilometri, attraverso un dedalo di tunnel in cui probabilmente non saresti mai riuscito a districarti da solo. La conversazione si fa più rara via via che vi avvicinate alla meta. In mezzo a qualche frase neutrale, fai scivolare un paio di domande su Nikanor: «Poveretto!» s'impietosisce la guardia. «Non so quali fossero i suoi crimini, ma di certo non meritava quella fine! La Morte Bianca è venuta a strapparlo dalla sua cella e l'ha trascinato in fondo alla miniera! Oramai sarà morto!» Poi un pesante silenzio ricade sulla scorta terrorizzata. Sei disperato, la fortuna ti avrebbe dunque abbandonato?
Improvvisamente la galleria si interrompe, tagliata a metà da una parete di roccia, ma un'osservazione più attenta ti rivela che i numerosi blocchi di roccia che ostruiscono questo segmento di tunnel sono stati ammucchiati per formare una specie di bastione davanti ad una massiccia porta! Riesci a vederne solo una parte, ma sembra fatta d'avorio massiccio scolpito. «Al di là di questa porta comincia il regno della Morte Bianca!» dichiara il capo delle guardie. «Il mostro conosce sicuramente un passaggio segreto che gli permette di sbucare direttamente nella miniera, ma almeno non può usare questa uscita. Così siamo riusciti a garantirci un po' di tranquillità!» Gli lanci un'occhiata carica di disprezzo: com'è possibile che un soldato sia così vigliacco? «Bene, io ci andrò! Gioco la mia vita contro la vittoria!» esclami. Ma già le guardie non ti ascoltano più e tornano sui loro passi. Sembrano ben decise ad abbandonarti qui! Vuoi trattenerle e chiedere loro di aiutarti ad aprire la porta (vai al **541**) o preferisci farlo da solo (vai al **224**)?

460

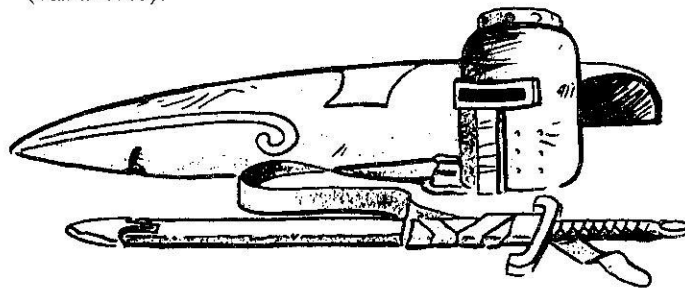
Concentri la tua attenzione sulla torre, che sembra battuta da tutti i venti del mondo. Da vicino l'affresco è così realistico che hai l'impressione di sentire il soffio della burrasca e di udire il gracchiare lugubre dei corvi. Un dubbio atroce ti attanaglia lo spirito e ti volti di scatto; i tuoi timori trovano conferma: non sei più in una galleria della miniera, ma all'esterno. La torre, che pochi secondi fa non era che un insieme di macchie di colore steso da un abile pennello, adesso ti domina con tutta la sua altezza . . . l'affresco ti ha assorbito! Non hai il tempo di meditare sull'assurdità della situazione: vuoi dirigerti verso la torre e la sua invitante porta aperta (vai al **109**), o fuggi al più presto da questa situazione delirante (vai al **384**)?

461

«Va bene, profeta. D'accordo!» esclami perché cessi quella litania che ti rompe i timpani. «Ti credo e sono disposto a convertirmi!»
Un lampo di gioia attraversa gli occhi dementi di Flippipini. Comprendi subito che sei il suo primo adepto. Di sicuro sta già sognando di trovarsi alla testa di una lunga processione di fedeli, tutti armati di

gong e pronti ad urlare a destra e a manca che il castigo non può tardare. Cerimonioso, ti fa inginocchiare, traccia un segno cabalistico sulla tua fronte e pronuncia alcune parole di circostanza seguendo un ritmo cantilenante. All'istante ti senti invadere da una grande debolezza, ma è questione di un attimo: ti senti subito meglio, ma diverso! Infatti hai appena perduto per sempre il tuo Potere di Conversione, poiché hai abiurato la tua religione! Non si lascia impunemente il servizio dell'unico Dio! Per il seguito delle tue avventure, non dimenticare che hai perso questo inestimabile potere *in modo definitivo*! A malapena meriti ancora il nome di Prete Gianni, tu, un empio! Appena ti rialzi, il profeta ti affida una lettera per Salomone e due pergamene di sortilegio, come ringraziamento. Sfortunatamente, a causa della sua follia, le ha redatte in un codice strano. Il loro significato ti resterà ignoto finché non le leggerai ad alta voce. Le chiameremo C e D. Segna le due pergamene sul Registro d'Equipaggiamento e vai al **504**.

462

Il tunnel prosegue a lungo nella stessa direzione, prima di girare improvvisamente a sinistra. Superato l'angolo, scopri che la galleria si prolunga per parecchie centinaia di metri senza biforcarsi, ma non sei del tutto sicuro delle distanze, perché in questa semi-oscurità cavernosa le distanze sono molto difficili da valutare. Cammini ancora e ancora, fino ad una nuova svolta verso sinistra. Il tunnel si prolunga per molti metri ancora, ma questa volta ti sembra di distinguere un incrocio. Prosegui la tua marcia alla massima velocità che le tue gambe stanche ti permettono e raggiungi in breve il punto in cui un altro tunnel incrocia perpendicolarmente quello lungo il quale stavi proseguendo. Vuoi continuare diritto (vai al **478**) oppure scegli la nuova galleria e giri verso destra (vai al **565**) o verso sinistra (vai al **220**)?

463

Allarmati dalle urla di terrore decine di Coboldi ed Orchi sbucano dalla galleria. Vedendoti si fermano per qualche secondo, poi si avvicinano stringendoti in un cerchio. Grugniti di collera risuonano da ogni lato: i minatori stringono nervosamente i picconi nelle mani callose, pronti a servirsene come armi mortali. «La Morte Bianca!» urla nuovamente il Goblin che ti ha sorpreso. È il segnale dell'assalto: immediatamente tutti i minatori si gettano su di te con le armi in pugno, sollevando una nuvola di polvere bianca. Sono troppo numerosi, non hai alcuna possibilità di batterli tutti; svelando un'abilità che non sapevi di possedere, riesci a parare per un po' tutti quei colpi furiosi, ma non riesci a fronteggiare molto a lungo tutti quegli avversari scatenati. Trapassato da decine di colpi cadi a terra, e l'ultimo respiro ti sfugge dalle labbra esangui. Per un po' di tempo i minatori crederanno, felici, di aver distrutto la Morte Bianca: fino alla sua prossima vittima! Ma tutto ciò ormai non ti riguarda, la tua pista finisce qui.

464

Scacci il piccolo essere grottesco con un potente ceffone! Quello scappa via senza aspettarne un altro, ma ispezionando i tuoi averi ti accorgi che ti ha derubato di tutto il tuo oro e di un oggetto a tua scelta tra quelli in tuo possesso! Cancella tutto quello che hai perso dal Registro d'Equipaggiamento. Hai appena terminato l'inventario dei tuoi beni quando la voce gracchiante di un sorvegliante armato di un gatto a nove code ti scuote dai tuoi pensieri. «Ehi, tu! Che ci fai qui? Dove hai lasciato il piccone, eh? Al lavoro, svelto, o assaggerai la mia frusta!» Vuoi svelare la tua identità e chiarire il motivo della tua presenza qui (vai al **469**), o vuoi attaccarlo per insegnargli a moderare la sua arroganza (vai al **111**)?

465

Mangi in silenzio senza occuparti dei tuoi compagni di tavolo. Dire che il cibo fa schifo sarebbe fare troppo onore al cuoco: la brodaglia non ha alcun sapore, e il tuo stomaco fa fatica ad accettare questa carne avariata di ratto. Ti fai forza e finisci la porzione, riguadagnando così 1 punto di Vita, e ti volti per parlare con il tuo vicino (vai al **141**).

466

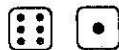
Il vecchio ti conduce ad una caverna malamente rischiarata da alcune candele. Un odore nauseabondo impregna l'aria, ed una miriade di minuscoli ratti zampettano lungo le pareti. Appesi ai muri, sotto innumerevoli ragnatele, insetti di tutti i tipi formano un'insolita collezione. Ogni tanto, un vermiciattolo biancastro scivola fuori dalla carogna in decomposizione di qualche animale. Sopra un tavolo, oltre ad alcuni utensili da cucina terribilmente sporchi, sono posate alcune pergamene ed un alambicco dove sobbolle un liquido rosa.
Con aria indifferente, interroghi abilmente il vecchio per scoprire chi sia. Vai al **527**.

467

Salti giù dal carrello e cadi a terra rotolando malamente, con una gamba piegata sotto il corpo: la velocità del tuo improvvisato mezzo di trasporto ti ha impedito di calcolare bene le distanze e senti un sinistro scricchiolio, mentre un dolore lancinante ti trapassa il corpo. Ti sei spezzato una gamba, e perdi 2 punti di Forza!
Allungato contro la parete osservi passare i vagoni, ancora scioccato dalla violenza dell'incidente. Ma ne hai viste ben di peggio! Durante la crociata un Saraceno aveva tentato di strapparti gli occhi . . . I ricordi affluiscono numerosi, ridandoti coraggio. Noti alcune tavole di legno poco distante, e ti trascini fin lì per confezionare un paio di stecche che ti permetteranno di rimetterti in cammino. Impugni un pezzo di legno più lungo che ti farà da stampella ed eccoti pronto a riprendere la tua ricerca. Vuoi risalire fino alla galleria principale che avevi percorso fino ad ora (vai al **537**) o preferisci seguire le rotaie lungo cui scivolano i carrelli (vai al **233**)?

468

Improvvisamente lo sciamano tossisce ed un rivoletto di sangue gli cola dalla bocca. «Sto morendo, viandante!» mormora. «Il tuo filtro non poteva sottrarmi alla mano del Destino, ma la tua buona azione non resterà senza ricompensa: prendi la fiala infilata nella mia cintura. È una Pozione . . . Levitante . . . ti farà . . .» Ma l'uomo non finisce la frase: esa-

la l'ultimo respiro e reclina la testa sulla spalla. Aggiungi la Pozione Levitante al Registro d'Equipaggiamento. Vorresti dare sepoltura a quel povero corpo, ma puoi solamente ammucchiargli intorno un po' di pietre. Dopo una breve preghiera per il riposo della sua anima esci e riprendi la galleria principale. Vai al **153**.

469

La ragione ti suggerisce che è meglio parlare francamente con questo bruto; ma vedendoti avvicinare il sorvegliante interpreta il movimento come una minaccia, e rapido come il vento ti getta a terra attorcigliando la frusta attorno alle tue caviglie, poi approfitta del tuo svantaggio per sferrarti un selvaggio calcio al ginocchio. Getti un grido di dolore: il sorvegliante ti ha spezzato una gamba e perdi 2 punti di Forza! Ride sadicamente davanti ai tuoi sforzi disperati di formare una fasciatura di fortuna con un paio di assi spezzate. Ti senti ribollire d'odio e desideri sopra ogni altra cosa la vendetta. Vuoi attaccarlo nonostante la tua grave ferita (vai al **570**) o tenti di riportarlo alla ragione mostrandogli il tuo salvacondotto (vai al **178**)?

470

Non osi pensare a quello che potrebbe succedere se ti sbagliassi. Con il cuore in gola giri la grande ruota verso destra e poi la piccola verso sinistra; subito una serie di scatti risuona all'interno della porta: a quanto pare hai avuto fortuna! Appena la tiri, la porta si apre senza opporre resistenza e puoi proseguire liberamente. Vai al **393**.

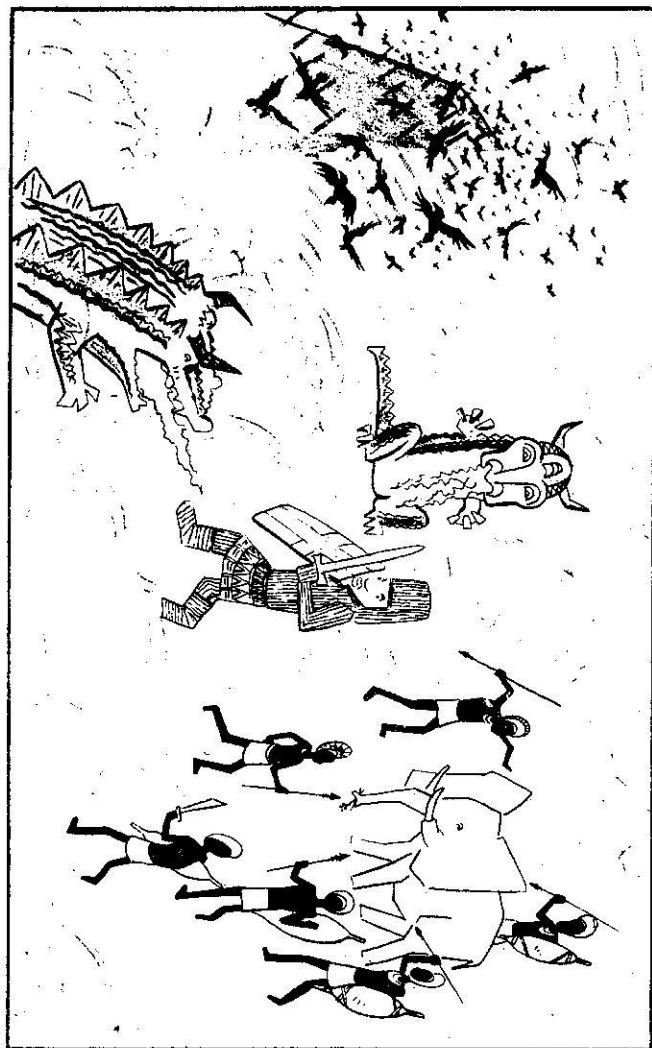
471

Contro ogni aspettativa, l'Orco si avvicina con un largo sorriso dipinto sul volto. Rilassi la mano destra, che avevi stretto attorno all'impugnatura della spada pensando già di doverti battere. Gioviale, l'Orco ti sferra una bonaria pacca sulla spalla. «Bravo!» esclama. «La tua forza è davvero notevole: saresti un ottimo minatore, ma vedo dalla tua tenuta che non sei uno dei nostri. Vieni a sederti al mio tavolo». Non osi rifiutare per paura di offendere il sorvegliante e lo accompagni, sedendoti al suo fianco. Parla molto e senza interruzione; le sole occasioni che hai di infilare qualche parola nella conversazione è nei pochi momenti in cui inghiotte un boccone. Se devi ancora mangiare la zuppa che ti hanno servito prima di interrogare l'Orco, vai al **558**. Altrimenti vai al **39**.

472

Un carrello passa scricchiolando a pochi millimetri da te, ma non ti tocca. Sei riuscito a superare la prima serie di rotaie, ma te ne mancano ancora due! Lancia due dadi: se il risultato è 6 o meno, vai al **240**. Se il risultato è 7 o più, vai al **245**.

473

Abbracci con un colpo d'occhio tutto il refettorio, adesso completamente pieno, ed individui gli ultimi due posti liberi: puoi sederti vicino ad un Orco di mole impressionante che forse avevi già notato (vai all'**8**), oppure puoi raggiungere un piccolo Goblin che, se non te ne sei già accorto, non riesce a staccare gli occhi da te (in questo caso vai al **141**).

476 - *Sulla parete sono affrescati dei disegni dai tratti primitivi*

474

Sei curioso di scoprire quello che l'uomo può rivelarti, e scivoli nella piccola galleria oscura. «Ehilà!» mormori. «Sono qui!» Ma nessuno risponde al tuo appello. C'è da scommettere che si tratta di una trappola! Ed infatti un oggetto duro e pesante, forse il manico di un piccone, cala sul tuo cranio e perdi conoscenza. Vai al **205**.

475

Lanci rapido il Sortilegio B di Flippipini il profeta. Immediatamente ti rendi conto che il sortilegio crea attorno a te una specie di schermo invisibile che ti permette di dimezzare tutti i danni che puoi subire durante un duello. Il sortilegio avrà quindi effetto solo se attaccherai subito il Folletto, altrimenti lo avrai sprecato! Vuoi attaccare (vai al **442**) oppure aspetti e tenti di discutere (vai al **551**)?

476

Giunto a pochi centimetri dal dipinto ti accorgi che è diviso in tre parti nettamente distinte. A sinistra una scena notturna rappresenta un'alta torre di pietra, sorvolata da migliaia di corvi. Al centro, sotto un cielo dai colori crepuscolari, un cavaliere in armatura si batte con due grandi Draghi. A destra un sole tropicale illumina una savana dove un drappello di uomini neri danno la caccia ad un grosso elefante maschio. Vuoi esaminare più da vicino la torre dei corvi (vai al **460**), il duello (vai al **71**) o la caccia all'elefante (vai al **151**)?

477

Il sole si avvicina a poco a poco al suo zenit. Il calore torrido ha cessato ormai da tempo di stupirti, ma ti capita ancora ogni tanto di rimpiangere la fresca brezza della tua verde Albione. L'elmo e la cotta di maglia che ti hanno servito fedelmente nel corso di tanti duelli ti sembrano adesso dei fardelli inutili. Eppure, senza di essi saresti in breve tempo preda di rapaci e iene, senza contare gli eventuali brutti incontri . . .

Il largo sentiero che hai imboccato si restringe a poco a poco e ben presto si riduce ad un ripido viottolo. Scendi da cavallo per evitare di essere d'impaccio alla tua cavalcatura, e prendendolo per la briglia inizi una spossante marcia. Dopo una decina di minuti il viottolo si interrompe bruscamente: un burrone largo un centinaio di metri taglia la montagna in due! A quanto pare c'è un solo modo per attraversarlo: un fragile ponte di corde ed assi di legno, ridotto in uno stato pietoso. Vuoi attraversare il ponte, nonostante la sua aria malsicura? Vai al **351**. Se scegli invece di fare dietro front ed imboccare la pista che scende verso la giungla vai al **212**.

478

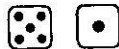
La galleria si prolunga per una distanza che fai fatica a stimare; è senza dubbio la più lunga tra quelle che hai visto in questa parte della miniera. Miliardi di pagliuzze dorate ornano le sue pareti, ma dopo un primo attimo di smarrimento ti rendi conto che si tratta di mica, l'oro dei folli che ha condotto più di un uomo alla perdizione! Queste pagliuzze senza valore brillano alla luce della torcia creando un gioco di riflessi splendido da vedere ma un po' fastidioso per gli occhi, e sei costretto a camminare socchiudendo le palpebre di tanto in tanto. Finalmente, dopo parecchi minuti di marcia, raggiungi un gomito: il tunnel svolta a sinistra. Lanci un'ultima occhiata all'interminabile galleria dorata e svolti l'angolo: a poca distanza c'è un nuovo tunnel che svolta a sinistra, mentre quello in cui ti trovi prosegue diritto. All'altezza dell'incrocio vedi uno scheletro, ormai ridotto ad un mucchio di ossa disarticolate. Ti avvicini, mettendo in fuga un branco di topi alla ricerca di qualcosa da rosicchiare ed osservi le ossa ricoperte da brandelli di tessuto. Se non l'avevi già fatto durante un precedente passaggio puoi frugare quei poveri resti (vai al **297**). Se preferisci non occupartene, vuoi continuare diritto lungo questo tunnel (vai al **579**) o imbocchi la galleria che svolta a sinistra (vai al **352**)?

479

Un secondo grido risuona, ferendoti le orecchie, ma lo ignori e continui la discesa. Hai fatto bene, perché dopo pochi secondi il misterioso animale, stanco del gioco, ti abbandona. Senti un battere d'ali e sollevando gli occhi vedi una forma risalire il pozzo e scomparire, poi la calma ritorna. Non saprai mai che cos'era questa creatura dalle strane grida, ma sei riuscito a sbarazzartene! Vai al **511**.

480

Nel corso delle tue avventure hai imparato che le apparenze sono spesso fonte di inganno. Questa armatura, per esempio, non ti ispira alcuna confidenza, anche se non sapresti dire perché.

L'abbandoni tra le rocce e fai ritorno al labirinto dove ti trovavi poco fa, deciso a risolverne il mistero. Vai al **342**.

481

Tiri il fiato e ti apri un passaggio tra questa vegetazione ripugnante a rabbiosi colpi di spada. I licheni tranciati cadono al suolo sprizzando grosse gocce d'acqua malsana. Rabbrividisci al contatto freddo e viscido di una grossa liana. Preferiresti quasi quasi un bel duello con quelle tue vecchie conoscenze, gli Uomini-Ramarro . . .
Filamenti di muschio dai riflessi azzurrognoli ti carezzano la nuca. Il contatto è ripugnante, ma apparentemente inoffensivo; per un attimo ti chiedi se questa vegetazione può trasmettere qualche malattia, ma per il momento non succede niente. Procedi nel fango ancora per una quindicina di metri, poi raggiungi una porta. Vai al **419**.

482

Vuoi ammorbidire lo Gnomo offrendogli una ricompensa sostanziosa (vai al **145**) o lo attacchi per fargli pagare la sua insolenza (vai al **505**)?

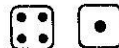
483

Il vecchio ti spiega che vive in eremitaggio in questo tunnel da lungo tempo. Proseguite per qualche secondo, fino ad una grotta scavata nella parete del tunnel. Due grossi cadaveri di ratti pendono da un gancio vicino all'entrata. Osservandoli, scopri che sono caduti in una trappola simile a quella che hai fatto scattare poco fa, ma le tue riflessioni vengono interrotte bruscamente: varcata la soglia della caverna, l'eremita impugna un lungo bastone alla cui estremità si trova un uncino appuntito! Vuoi attaccarlo prima che abbia il tempo di servirsene? Vai al **31**. Oppure preferisci attendere per scoprire le sue intenzioni? Vai al **286**.

484

Lasci la capanna in punta di piedi. Il villaggio intero sembra immerso nel sonno; il grande falò le cui fiamme sfioravano poco fa il cielo è ridotto ad un mucchio di braci rosseggianti. Nell'aria calda e profumata, le grida d'amore o d'agonia degli uccelli e degli animali della giungla sono le uniche cose che vengono a rompere il silenzio. Pochi metri più in là, oltre l'ultima fila di capanne, la foresta vergine riprende i suoi diritti ed un brulicare di vite palpita sotto lo sguardo della luna e delle stelle. È stata una vera fortuna incontrare questa gente amichevole, e ringrazi il cielo di non essere costretto a dormire in quella giungla ostile. Torni verso la tua capanna per riposare un po' prima dell'alba, ma all'improvviso delle grida umane risuonano poco lontano. Qualcuno stava chiedendo aiuto, ne sei sicuro, poi il grido è stato soffocato!
Se decidi di andare a vedere di cosa si tratta, vai al **239**. Se decidi che la cosa non ti riguarda e preferisci fare ritorno alla capanna vai al **59**.

485

Atterri in un mucchio di sabbia che attutisce la caduta. Sfortunatamente hai calcolato male il salto, e su una delle tue gambe si scarica tutto il peso del corpo. Le tue ossa sono ben solide, ma non sono indistruttibili! Un dolore folgorante ti traversa da parte a parte e perdi 2 punti di Forza. Ti sei rotto una gamba!

Il tuo viso è una smorfia di dolore, ma ne hai viste ben di peggio! Durante la Crociata più di un Saraceno ha tentato di tagliarti la lingua o le orecchie! I ricordi dei pericoli che hai superato affluiscono alla memoria rincuorandoti, e riesci a controllare il dolore quel tanto che basta per raccogliere qualche vecchia asse di legno e immobilizzare la gamba in una fasciatura di fortuna. Un bastone più lungo ti servirà da stampella. Ti rialzi ansimando e vedi un sorvegliante che passa a poca distanza da te. Apri la bocca per interrogarlo, ma non ti lascia il tempo di parlare! «Ehi tu! Dov'è il tuo piccone? Forza, al lavoro! E alla svelta, o ti darò una lezione memorabile, fannullone!»
Vuoi tentare di spiegare a questo imbecille il motivo della tua presenza qui? Vai al **178**. A meno che tu non preferisca dargli una bella lezione a dispetto della tua gamba rotta? In questo caso vai al **570**.

486

Appena afferri l'oggetto della tua avidità un rumore ti fa sussultare: ti metti in guardia, come un ladro colto sul fatto! Vai al **372**.

487

Sollevi la pesante barra trasversale e la posi al suolo. La porta d'avorio si apre lentamente sotto la tua spinta! Hai la sensazione di penetrare in un universo proibito, colmo di bestie innominabili e di creature avide di sangue! Accendi una torcia per scacciare questi lugubri pensieri ed osservi le pareti umide della galleria: non sapresti dire se si tratta di una cavità naturale o dell'opera dell'uomo. Senza esitare neppure un secondo, avanzi nel tunnel; appena varcata la porta le guardie la richiudono alle tue spalle: senza dubbio la sprangheranno di nuovo, rimetteranno i sassi al loro posto e si guarderanno bene dal fare ritorno in questo luogo! Ormai non ti resta che riuscire nell'impresa o morire! Vai al **114**.

488

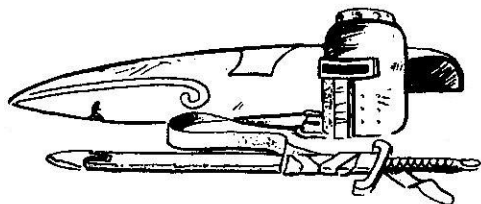
Ignori la mano tesa e sollevi la tua in segno di pace, sempre restando a rispettosa distanza dagli Uomini di Lava. Quello che ti tendeva la mano sembra un po' stupito, poi si riscuote: «Ma certo!» dichiara. «Avevo dimenticato che il nostro contatto può essere molto sgradevole per gli umani!» Felice di non dover combattere contro queste creature, ti prepari a discutere con questi amici inattesi. Vai al **156**.

489

Scocciato, sferri un pugno sulla fronte del vecchio che crolla ai tuoi piedi senza conoscenza. Non saprai mai chi era, ma almeno non ti seccherà più con il suo ciarlare. Gli volti le spalle e ti rimetti in marcia (vai al **144**).

490

Sganci la pesante barra di piombo dai sostegni e la porta si apre facilmente. Entri in una cella spaventosamente sporca dove regna un disgustoso odore di

carne in decomposizione! Un cadavere umano, parzialmente divorato, con le budella sparse al suolo, è steso su un paglericcio mezzo marcio. Il responsabile di questo orrore non ha ancora lasciato il luogo del delitto: questo Mostro Gelatinoso continua il suo macabro festino senza far caso alla tua presenza. Fai fatica a trattenere un conato di vomito davanti a questo spaventoso spettacolo! Se decidi di attaccare il mostro, vai al **37**. Se preferisci uscire subito dalla cella, vai al **112**.

491

Se possiedi ancora qualche razione di cibo, ne mangi una per riprendere un po' le forze: ne avrai sicuramente bisogno. In questo caso guadagni 2 punti di Vita. Poi spieghi alle guardie che devi riposarti un po' prima di varcare la porta d'avorio. Non hanno alcuna voglia di passare la notte a due passi dal pericolo, e scappano a rotta di collo lungo la galleria. Nonostante le tue grida e le minacce, la pattuglia si rifiuta di tornare indietro ad aiutarti. Tanto peggio! Non hai nessun bisogno di questi codardi per vincere la Morte Bianca... Ti allunghi vicino alla parete della galleria e chiudi gli occhi sprofondando subito in un sonno pesante e senza sogni che ti fa riguadagnare 2 punti di Vita. E adesso vai al **58**.

492

Avanzi per un centinaio di metri nel silenzio della galleria. Le pareti sono composte da strati alternati di pietra rosso scuro e di un'altra più vicina al nero. Dopo qualche metro ti fermi di botto: c'è qualcosa di strano in questo tunnel, ma cosa? Giri la torcia tutt'intorno e vedi che le pareti, sia a destra che a sinistra, sono traforate da numerosi canali cilindrici. Vuoi continuare nel tunnel senza darti troppa pena (vai al **100**), tappare un buco usando uno dei sacchi di tela sparsi qua e là (vai al **503**), guardare in uno dei buchi (vai al **166**), o lanciarti nel tunnel correndo (vai al **436**)?

493

Sguaini la spada e ti lanci contro i Pigmei con un feroce ruggito. Riuscirai in questo modo a fuggire? Altrimenti sei ben deciso a farli a pezzi! Ma prima che tu abbia il tempo di allontanarti di un metro, decine di freccette ti si piantano nel corpo: hai l'impressione di essere piombato in uno sciame d'api. Il cavallo, colpito a sua volta, nitrisce e scalpita per il dolore. Crolli sul suolo muschioso, incapace di mantenere l'equilibrio, e attorno a te le grida degli animali della giungla risuonano in un concerto infernale. Un attimo prima di morire comprendi che le freccette erano imbevute di un potente veleno! La tua avventura finisce qui!

494

Una fame tenace ti attanaglia lo stomaco. Se desideri divorare le tue provviste in questo luogo di morte, vai al **229**. Altrimenti vai al **91**.

495

Decisamente la fortuna non è dalla tua parte, perché altre tre stalattiti si abbattono su di te e senti penetrare sotto la pelle numerose schegge di roccia: perdi 6 punti di Vita. Attorno a te, il rumore provocato dalla scossa sismica è tale che ti sembra di diventare pazzo. Se sei ancora vivo, vai al **517**.

496

Avanzi nel passaggio senza neppure guardare le porte che si aprono su entrambi i lati. Chi può dire se sono delle celle o il rifugio di qualche nuovo mostro? Dopo qualche istante senti il rumore di passi cadenzati che si avvicinano. Vorresti nasconderti, ma non ne hai il tempo e d'altronde questo corridoio nudo non offre alcun riparo. Eccoti in trappola! Una pattuglia di guardie in armatura argentata ti raggiunge e ben presto ti trovi sotto la minaccia di numerose lance appuntite. Vai al **165**.

497

Frughi tra i resti degli abiti del morto, a quanto pare un guerriero della giungla, e le tue dita incontrano una piccola fiala metallica piena di un liquido che dopo un breve esame riconosci: è una Pozione Guaritrice. C'è anche una pergamena, consumata dal tempo, che rappresenta grossolanamente l'entrata di tre caverne di cui una, quella di sinistra, è segnata con una croce mal disegnata. Se vuoi prendere uno o l'altro di questi oggetti, o entrambi, mettili nella bisaccia e segnali sul Registro d'Equipaggiamento, poi vai al **142**.

498

Con la morte nell'anima rifai in senso inverso il cammino percorso nel tunnel fangoso che hai scavato, e ti ritrovi al punto di partenza, sporco e infreddolito. Davanti a te la galleria si dirama in tre direzioni. Andrai diritto (vai al **90**), a sinistra (vai al **533**) o a destra (vai al **462**)?

499

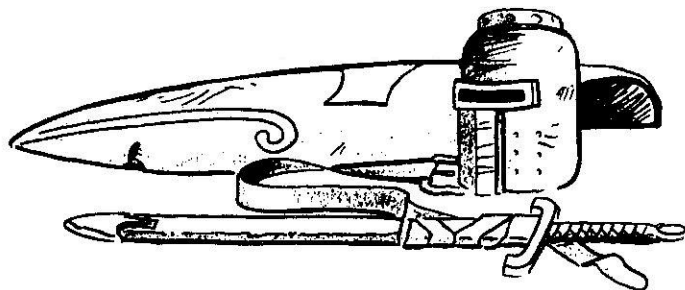
Balzi di lato con tutta la rapidità che i tuoi muscoli ti permettono, proprio un attimo prima che l'elefante ti calpesti! Lancia due dadi: se ottieni 10 o più, vai al **414**. Altrimenti vai al **169**.

500

Il cerchio di luce proiettato dalla torcia ti rivela ben presto una specie di ampio affresco disegnato su una delle pareti della galleria. Vedi delle scene di caccia e combattimenti, tracciate da una mano semplice ma abile, nello stile delle popolazioni dell'Africa australe. Ti senti attratto quasi contro la tua volontà verso la parete: non è un'impressione, c'è veramente una forza misteriosa che emana dal dipinto! Vuoi correre via per tentare di sfuggire a questa forza (vai al **23**) oppure accetti tutto ciò come un segno del destino e osservi più attentamente l'affresco (vai al **476**)?

501

Il tunnel prosegue per un centinaio di metri nella stessa direzione, poi gira bruscamente a destra e cento metri più in là nuovamente a sinistra. Cammini prudentemente, ispezionando le pareti alla ricerca di qualche accesso dissimulato, ma non trovi nulla e prosegui fino ad un bivio dove una nuova galleria gira verso destra, mentre quella in cui ti trovi prose-

gue diritto. Improvvisamente, un leggerissimo rumore di passi precipitati ti fa sussultare. C'è una forma allungata al suolo, vagamente disarticolata: ti avvicini prudentemente e scopri che si tratta dello scheletro di un guerriero. Il tuo arrivo improvviso deve aver fatto fuggire i ratti che erano alla ricerca di un po' di cibo.
Se non lo hai già fatto durante uno dei precedenti passaggi, puoi perquisire lo scheletro (vai al **106**).
Se preferisci non occupartene e prendere la galleria di destra vai al **352**.
Se decidi, imperturbabile, di continuare il tuo cammino sempre dritto vai al **211**.

502

Trasformato in carne per gatti, il Sorcio Bianco Gigante ha finito di terrorizzare il mondo! Ma questo duello non ti ha portato nessuna ricompensa, anche se il furore dei tuoi assalti avrebbe ben meritato una scoperta di qualche rilevanza. Purtroppo invece la cella è assolutamente vuota ed in più non presenta altre uscite. Alquanto seccato, fai ritorno nel corridoio. Vuoi ritornare sui tuoi passi e imboccare la scala (vai al **119**) o apri la porta successiva (vai al **557**)?

503

Raccogli uno dei sacchi di tela abbandonati a terra e lo infili nel buco più vicino. Improvvisamente una forma bianca velocissima piomba sulla tua mano sinistra e la morde ferocemente! Perdi 2 punti di Vita! Sei stato attaccato da un temibile Verme delle Caverne ansioso di difendere la sua tana, scavata nella parete: avvicinarsi è stata davvero una grossa imprudenza, perché adesso dovrai batterti!

Verme delle Caverne Forza 6 Vita 9

Se vinci, vai al **113**.

504

Per ringraziarti della tua buona azione, Flippipini ti propone un pasto caldo ed un giaciglio nella sua caverna. Se accetti, vai al **303**. In caso contrario declini gentilmente la generosa offerta facendogli capire che la tua ricerca non può subire alcun ritardo. Vai al **413**.

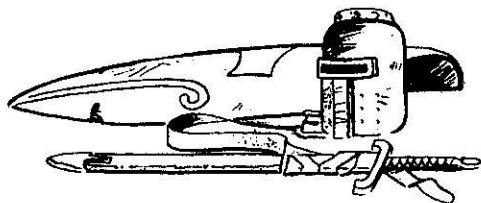
505

«La tua insolenza oltrepassa ogni limite!» esclami. «Adesso basta! Ho già perduto troppo tempo con te! Spostati e lasciami passare!» Ma anche se piccolo e ubriaco, lo Gnomo è dotato di un'agilità fuori dal comune. Con un balzo evita il tuo pugno e sguaina prontamente la sua spada corta ma affilatissima. Con una risata folle si getta su di te, sollevando una nuvola di polvere grigiastra. Devi affrontarlo:

Gnomo Forza 10 Vita 12

Se riesci ad uccidere il tuo avversario, vai al **330**.

506

Punti l'Occhio Magico sull'elefante per distruggerlo, ma sfortunatamente non succede nulla. La natura stessa dell'universo in cui ti trovi sembra annichilire i poteri dell'Occhio; ma nonostante l'insuccesso, non potrai più servirtene fino alla fine di questa avventura! Non puoi neppure toglierti la soddisfazione di morderti le dita dalla rabbia, perché l'elefante inferocito te le ha calpestate ben bene insieme al resto del tuo corpo. Sei ridotto in uno stato pietoso! Vai al **126**.

507

Non devi attendere a lungo, perché proprio dietro di te la parete esplode improvvisamente sotto l'enorme pressione esercitata da due zampe ed un muso giganteschi: inorridito, riconosci una talpa di taglia mostruosa, il prodotto di una natura impazzita! È altrettanto miope delle sue cugine di taglia normale e non ti ha ancora visto, ma il suo fine odorato ha individuato la tua presenza. La Talpa Gigante sembra trovare appetitoso il tuo profumino! Nonostante la sua forza impressionante l'animale si muove lentamente. Cosa vuoi fare?

Se resti inchiodato dove sei e affronti la bestia, vai al **530**.

Se fuggi lungo la galleria per distanziarla, vai al **4**.

508

Balzi indietro e sbatti la porta della cella. Lancia due dadi! Se ottieni 8 o meno, vai al **279**. Se fai un 9 o più, vai al **313**.

509

Decidi di imboccare la galleria di destra. Ti rendi presto conto che da lungo tempo nessuno ha utilizzato questo passaggio. Mostruose ragnatele ostruiscono quasi totalmente il tunnel, che in questo punto è un semplice cunicolo scavato rozzamente nella roccia. Poco più avanti la galleria sbocca in una piccola caverna. Questa sala doveva un tempo servire da deposito per i minatori: alcuni attrezzi consumati dalla ruggine sono sparsi sul pavimento sporco, assieme ai resti di un pasto di qualche mese fa. Le travi che sostenevano il soffitto e le pareti non hanno resistito al tempo e all'umidità, e la sala è attraversabile solo in tre punti. Cosa vuoi fare?

Passi lungo la parete di destra?	Vai al **174**.
Costeggi la parete di sinistra?	Vai al **304**.
Scali il cumulo di detriti che ostruisce il centro della sala?	Vai al **231**.
Fai dietro front e scegli un'altra entrata?	Vai al **277**.

510

Se, da quando hai messo piede nella miniera, non hai mai riguadagnato qualche punto di Vita dormendo, vai al **432**; altrimenti vai al **54**.

511

La discesa si prolunga ancora per parecchi metri e finalmente raggiungi l'estremità della corda. Fortunatamente sei riuscito ad avvicinarti considerevolmente al suolo. La luce emessa dalla tua torcia ti svela un paesaggio di sovrannaturale bellezza. Un fiume sotterraneo sfocia in un grande lago dalle acque limpide. Nel punto in cui ti trovi non sembra molto profondo; poco lontano c'è un sasso che affiora dall'acqua. Vuoi:

Saltare in acqua? Vai al **123**.
Balzare sul sasso? Vai al **292**.

512

I cadaveri dei cacciatori giacciono ormai a terra, ma improvvisamente uno spaventoso barrito lacera l'aria. Fai un rapido voltafaccia: un elefante si sta precipitando su di te, inseguito da altri membri della stessa tribù. Si tratta dello stesso di prima o è un altro pachiderma? Nulla può permetterti di indovinarlo. Vuoi balzare di lato per evitarlo (vai al **499**), tenti di fermare la sua carica con la spada (vai al **318**), oppure utilizzi la potenza dell'Occhio Magico sull'animale (vai al **506**)?

513

Troppo occupato ad assicurarti una presa solida per le mani, scopri troppo tardi che il piolo sotto il tuo piede sinistro sta cedendo! Non riesci ad aggrapparti e precipiti nel pozzo. La caduta è breve, ma l'atterraggio è piuttosto brusco! Perdi 2 punti di Vita! Urti contro la parete di una caverna e le tue dita cercano disperatamente un appiglio, ma senza trovarlo. Tenti di frenare la discesa lungo la parete puntando le mani e le ginocchia, ma riesci solo a scorticarti abbondantemente. Infine rotoli ai piedi della parete: un lago sotterraneo occupa il centro di questa caverna e tu ci piombi dentro come un sasso, sollevando una nuvola di spruzzi. Con il respiro mozzo, affondi per qualche secondo prima di riuscire a riemergere. Disorientato dalla rapida successione di eventi, raccogli a fatica le forze e nuoti fino a riva. Vai al **353**.

514

«Sporco ladro!» esclami afferrando la spada. Con un colpo solo decapiti il minatore che ha osato mettere le mani sui tuoi averi! Ahimè, i suoi compagni non apprezzano molto il tuo gesto e corrono verso di te lanciando grida furibonde. Ti difendi valorosamente, ma i tuoi avversari sono troppo numerosi e riescono a sopraffarti. Un piccone ti si conficca nel cranio e ti riduce il cervello ad una poltiglia sanguinolenta. La tua missione è fallita!

515

Posi il piede sul primo gradino, poi sul secondo e subito devi fermarti per non scivolare sul muschio melmoso che ricopre la scala. Nello stesso istante un fetore atroce ti toglie il respiro. Riesci senza fatica ad individuarne la provenienza: la creatura che emana questo odore non cerca minimamente di nascondersi.

È una specie di umanoide di grossa taglia, dai tratti grossolani e gli occhi sporgenti. Si getta su di te lanciando grida bestiali e inarticolate: è uno di quegli immondi Trogloditi antropofagi di cui gli esploratori parlano con timore. Balzi ai piedi della scala e ti prepari al duello:

Troglodita — Forza 10 — Vita 10

Se riesci ad annientare questo essere abietto, vai al **290**.
Se in un qualsiasi momento, nel corso del duello, scendi al di sotto dei 3 punti di Vita, vai al **126**.

516

Non abbandoneresti mai un cavaliere tuo pari in una simile situazione, neppure se si trattasse solo di un incubo . . . «Resisti, amico! Sto arrivando!» gridi sfoderando la spada. In risposta al tuo grido il Drago Rosso abbandona il cavaliere e si getta su di te. Devi affrontarlo.

Drago Rosso — Forza 14 — Vita 16
Modificazione-danno + 1

Se in un qualsiasi momento del combattimento scendi al di sotto dei 3 punti di Vita, vai al **126**. Se vinci, vai al **573**.

517

Un ultimo balzo ed eccoti in salvo! Nella caverna alle tue spalle la scossa si calma a poco a poco. Il suolo non trema più, e ben presto torna il silenzio. Liberi l'ingresso del tunnel dalle rocce che lo ingombravano ed entri.
Questa galleria non va molto lontano: pochi metri più in là una porta gigantesca sbarra completamente il passaggio. Interamente forgiata nel metallo, non ha maniglie né serrature. Ci sono solo due ruote incastrate all'altezza dei tuoi occhi. Una di esse ha un diametro di circa un metro, mentre l'altra è molto più piccola. Forse è possibile farle girare? In ogni caso questa sembra l'unica soluzione possibile: tenti di spingere e tirare la porta con le ultime energie che ti rimangono, ma non c'è nulla da fare. Al contatto, questo metallo è di una freddezza insospettata, ed è talmente lucido che riflette come uno specchio la luce della torcia. Non hai mai visto un metallo simile, e qualcosa ti dice che questa porta è qui da secoli, forse da millenni, chi può dirlo? Hai quasi la sensazione che sia opera di un'altra civiltà, di un'altra cultura la cui logica è diversa dalla tua.
Se hai seguito Apolongo lo sciamano nella sua capanna, vai al **5**; altrimenti vai al **159**.

518

Con un ultimo pigolìo l'ultimo pipistrello precipita al suolo. La strada è libera! Verifichi se nella grotta si trova qualcosa di interessante, poi esci scostando con un calcio i cadaveri dei vampiri e riguadagni rapidamente la piattaforma di legno.
Vuoi prendere il sentiero di destra (vai al **337**) o la scala (vai al **163**)?

519

Ben presto ti ritrovi di fronte ad una parete rocciosa: infatti il tunnel che stavi seguendo sbocca in una galleria perpendicolare. Vuoi dirigerti a nord (vai al **79**) o a sud (vai al **366**)?

520

Non appena l'Occhio Magico inizia a brillare, raccogliendo in sé un'energia cosmica, il Folletto fa un gesto nella tua direzione. Senti il tuo corpo appesantirsi e, incapace di mantenere la concentrazione, vedi spegnersi lentamente l'Occhio. Vai al **314**.

521

Stappi velocemente la bottiglia d'aceto e ne vuoti il contenuto tra le valve della grossa conchiglia. Come speravi, immediatamente l'Ostrica si ritrae, la pressione esercitata sulla tua gamba diminuisce e un attimo dopo riesci a liberarti: il mollusco ha reso l'anima, ammesso che ne possedesse una! Sfortunatamente per te, l'aceto ha agito come solvente sulla splendida perla gigante che si trovava all'interno della conchiglia! Ma preferisci di gran lunga essere povero e vivo che ricco e defunto. L'Ostrica ha un'aria assai appetitosa adesso. Vuoi divorarne un pezzo per riprendere le forze? Vai al **237**. Se preferisci nuotare direttamente fino alla riva del lago, vai al **353**.

522

Sognando già il dolce calore dei raggi del sole che ti attende dall'altra parte, prendi lo slancio e ti getti sul fragile ostacolo: la porta si frantuma in mille pezzi! Ti senti invadere dalla gioia non appena la luce del giorno carezza il tuo volto stanco, ma è un'emozione di breve durata. Riconosci senza ombra di dubbio il punto dove sei sbucato: si tratta della miniera a cielo aperto che avevi intravisto al tuo arrivo, ma hai appena sfondato una porta situata a circa sessanta metri dal suolo, nel bel mezzo del precipizio! Voli giù in caduta libera per qualche metro prima di essere raggiunto da un gigantesco Pterodattilo, che senza dubbio ti trova appetitoso.
Hai indossato l'armatura trovata accanto al lago sotterraneo? Se sì, vai al **387**; altrimenti vai al **225**.

523

Dimenticando la fatica che ti attanaglia il corpo acceleri il ritmo e sposti con foga le rocce. Parecchie ore più tardi gli splendidi battenti d'avorio si offrono finalmente al tuo sguardo. Pensi con tristezza agli orrori che si nascondono dietro la bellezza di questa porta! Con un ultimo sforzo sollevi la pesante barra trasversale che la blocca e l'appoggi a terra. Il ritmo infernale con cui hai lavorato ti fa perdere 2 punti di Vita. Se non sei morto, vai al **58**.

524

Formuli velocemente il Sortilegio C che hai ottenuto da Flippipini il profeta, e ti rendi conto che si tratta di una pergamena ricoperta di rune esplosive. Vedendo la violenta esplosione che investe il tuo volto, il tuo avversario scoppia a ridere. «Sono morto!» pensi subitamente. Non avresti potuto esprimerti meglio! Ben presto smetti del tutto di pensare . . . per l'eternità. La tua avventura finisce qui!

525

Sguaini la spada ed assesti un colpo deciso allo spettro, che non fa nulla per evitarlo. Per la prima volta la tua fedele lama ti tradisce: passa attraverso il fantasma senza arrecargli alcun danno! «Imbecille!» ti grida lo spettro prima di volatilizzarsi. Frughi con gli occhi la stanzetta, ma non percepisci più alcuna traccia della sua presenza: è proprio scomparso! Felice di essertela cavata così a buon mercato, decidi di scendere per la piccola scala. D'altronde qui non c'è nessun'altra uscita. Vai al **49**.

526

«Nikanor!» esclama l'Orco. «Sei piuttosto curioso, straniero. Ma mi sei simpatico. Se lo desideri, posso parlarti di questo prigioniero . . . per la modica somma di 5 pezzi d'oro . . .»
Cosa vuoi fare: paghi i 5 pezzi d'oro, se li hai (vai al **369**), tenti di mercanteggiare (vai al **532**) oppure rifiuti categoricamente di pagare (vai al **132**)?

527

La risposta del vecchio arriva subito decisa. «Sono Flippipini!» sbraita. «Flippipini il profeta! Venero il Caos! Al mio arrivo nella miniera, volevo convertire i minatori al culto dell'unico Dio! Ma ben presto ho capito il mio errore! Dio non esiste! Non c'è che il Caos! Sua è la vittoria, e ben presto il Castigo si abbatterà su di noi! Convertiti, straniero! Convertiti e sarai salvo!» grida, e subito si lancia in un'interminabile tirata mistica. Travolto da questo fiume di parole, riesci a malapena a comprendere che a suo parere la fine del mondo arriverà domani! Tu che arrivi dal futuro non sei certo il candidato ideale per credere alle sue deliranti previsioni, ma ti forzi a sorridere. Quest'uomo ti è piuttosto simpatico. I troppi sforzi sopportati nelle miniere devono avergli fatto perdere la ragione!
Vuoi tentare di utilizzare il tuo Potere di Conversione, sperando di rimettere un po' d'ordine in questo spirito sconvolto? Vai al **210**. Oppure fingerai di convertirti al Caos perché smetta di seccarti? Allora vai al **461**. A meno che, approfittando della sua disattenzione, tu non decida di arraffare le pergamene appoggiate sulla tavola ed eclissarti. In questo caso, vai al **19**.

528

Cammini senza incidenti per un bel po'. La stanchezza si sta facendo intollerabile e rimpiangi la tua fedele cavalcatura, ma sei costretto a fare buon viso a cattivo gioco. La galleria principale si restringe via via che avanzi, poi all'improvviso il tunnel si biforca in modo bizzarro: il piccolo budello che entra nella roccia a sinistra non assomiglia minimamente alle gallerie dove lavorano i minatori; si direbbe piuttosto un passaggio naturale, dovuto forse allo scorrere secolare dell'acqua. La mano dell'uomo non sembra aver scavato questo passaggio, che sale verso l'alto con una forte pendenza. Se vuoi inoltrarti in questa direzione, vai al **51**. Se prosegui diritto, vai al **3**.

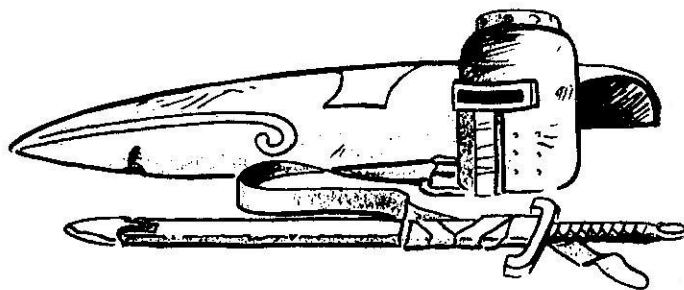
529

Spieghi all'eremita che la tua missione non può essere in alcun modo ritardata, anche a costo di soffrire la fame ed il sonno. Commosso dalla determinazione che mostri nel seguire la tua giusta causa, posa una mano sulla tua testa e mormora qualche parola misteriosa. «La mia benedizione ti proteggerà dai brutti scherzi! Ora puoi andare in pace!» Vai al **299**.

530

Reprimi il brivido d'angoscia che ti assale alla vista di questo mostro gigantesco e sguaini la spada. Attendi a piè fermo che si avvicini per assestargli il primo colpo.

Talpa Gigante	Forza 14	Vita 16
	Modificazione-danno + 1	

Se esci vincitore dallo scontro, vai al **222**.

531

Non appena afferri l'oggetto della tua bramosia un rumore fortissimo ti fa sussultare! Ti volti di scatto, come un ladro colto in flagrante! Vai al **372**.

532

Decidi di assumere un'aria offesa. «5 pezzi d'oro? Credi che vada in giro con una simile somma? Si direbbe che tu non abbia idea della fatica che ci vuole per racimolare così tanto oro!» esclami. L'espressione dell'Orco ti rivela che era ben conscio di aver fatto una richiesta esagerata! «Va bene!» si arrende. «Ti darò l'informazione per 3 pezzi d'oro soltanto!» La sua voce ha un tono speranzoso! Se accetti di pagare, vai al **369**. Altrimenti vai al **132**.

533

Prosegui per un centinaio di metri prima di svoltare a destra. Dopo altri cento metri, il tunnel gira a sinistra: ormai non riesci più a capire in che direzione ti stai muovendo. Se solo ci fosse qualche punto di riferimento! Ma ben presto raggiungi un bivio e le tue riflessioni vengono troncate di colpo. Ti appoggi alla parete ed esamini con calma la situazione: il tunnel che stavi seguendo prosegue diritto, mentre la nuova galleria si dirige a destra. Vuoi continuare nello stesso tunnel (vai all'**83**) o prendi la galleria di destra (vai al **275**)?

534

Questa sala non nasconde nulla d'interessante: l'avevi già attraversata poco fa. Stai girando in circolo! Vai al **386** e scegli con cura la direzione da seguire. Se rifletti un attimo potresti forse trovare l'uscita di questo dedalo . . .

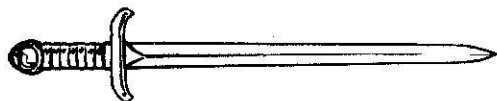
535

Lo stregone non portava con sé alcun oggetto di valore. L'unica cosa che trovi è un rotolo di pergamena ingiallita che esamini febbrilmente. Nella situazione in cui ti trovi, qualsiasi aiuto magico sarebbe il benvenuto! Con tua grande gioia, scopri che si tratta di un Sortilegio Rivela-intenzioni! Formulato davanti ad uno sconosciuto o ad una qualsiasi creatura, ti permetterà di conoscere le intenzioni nutrite al tuo riguardo. Se vuoi prendere questa pergamena, prendine nota sul Registro d'Equipaggiamento, poi vai al **494**.

536

Il sentiero sale dolcemente per qualche metro, poi prosegue in piano. È largo e comodo, ed il pericolo di una caduta nel precipizio non sembra minacciarti. Ti senti allegro come non ti succedeva da lungo tempo: se non fosse per l'eco ti metteresti addirittura a cantare!
Lancia due dadi: se il risultato è inferiore o uguale a 9, vai al **246**. Se è superiore o uguale a 10, vai al **25**.

537

Con enorme fatica rifai in senso inverso il percorso seguito dal carrello nella sua folle corsa. Una volta giunto all'intersezione della grande galleria, scopri con gioia che il flusso dei carrelli si è momentaneamente interrotto ed attraversi senza problemi i binari. Vai al **528**.

538

Con un sospiro di sollievo ti tiri fuori dal carrello e vai verso il primo sorvegliante che ti capita a tiro. Apri la bocca per fargli una domanda, ma non ti lascia il tempo di pronunciare una sola parola: «Ehi, tu! Dov'è il tuo piccone? Forza, rimettiti subito al lavoro, altrimenti assaggerai la mia frusta!» sbraita. Vuoi rivelargli la tua identità e la ragione della tua presenza in questo luogo? Vai al **469**. Oppure preferisci dargli una bella lezione, nonostante la fatica che ti appesantisce il corpo? Vai al **111**.

539

Con l'arma in pugno ti prepari ad affrontare contemporaneamente i due volatili. La mischia sarà impegnativa!

1° Pterodattilo	Forza 7	Vita 5
2° Pterodattilo	Forza 6	Vita 5

Se nel corso del combattimento cadi al di sotto dei 3 punti di Vita, vai al **390**. Se esci vittorioso dallo scontro, vai al **305**.

540

Ti sfili mugugnando la cotta di maglia e la tendi al Vorax, che immediatamente la inghiotte. Questo spuntino sembra aver aguzzato il suo appetito, perché strappa un pezzo di roccia dalla parete e lo divora allegramente. «Sei davvero un pezzente, ma oggi sono di buon umore! Puoi passare». Come se ti avesse già dimenticato, la bizzarra creatura riprende a divorare la parete e ben presto scompare alla tua vista. Finché non ritroverai una cotta di maglia o una protezione equivalente, diminuisci di 2 il tuo punteggio di Forza. E adesso vai al **416**.

541

La tua domanda gela il sangue ai soldati. Si scambiano delle occhiate impaurite, sperando che si tratti di uno scherzo di cattivo gusto; poi, impietriti, comprendono che stai chiedendo il loro aiuto per rintracciare la Morte Bianca. La loro reazione non si fa attendere: un secco rifiuto! «Siete dei vigliacchi e dei traditori!» dichiari seccamente. «Non mancherò di riferire la vostra condotta a re Salomone! E adesso aiutatemi, o farete una brutta fine!» E sguaini la spada a mo' di conclusione. La tua minaccia li scuote e

si direbbe quasi che la tua determinazione li abbia convinti che esiste una possibilità di vittoria sul mostro. Ad un cenno del capo, i soldati spostano le pietre e pochi istanti dopo i battenti d'avorio si offrono al tuo sguardo in tutto il loro splendore. È difficile ammettere che una cosa così bella possa celare un simile orrore . . . La porta è bloccata da una lunga barra trasversale. Vai al **78**.

542

Leggi il sortilegio ad alta voce, fissando terrorizzato il mostro che continua ad avvicinarsi. Come hai potuto pensare anche un solo istante di pietrificare un uomo di pietra! La pergamena ti si sgretola tra le dita: non potrai più utilizzare i due incantesimi che c'erano scritti, ma il Golem ha il tempo di colpirti prima che tu possa reagire al suo attacco. Perdi il primo assalto e 2 punti di Vita. Vai al **399**.

543

Numerose stalattiti si staccano dal soffitto, sotto l'onda d'urto, e precipitano su di te con un fragore di tuono; ma fortunatamente per questa volta nessuna ti colpisce. La scossa si sta ancora propagando. Vuoi correre prima possibile verso l'ingresso del tunnel, che sembra ormai molto vicino (vai al **140**); oppure preferisci andarci lentamente, guardando verso l'alto per evitare altre eventuali stalattiti (vai al **293**)?

544

Formuli il sortilegio destinato a trasformare la pietra in legno, e un istante dopo già ti chiedi perché hai fatto una cosa così sciocca: il tuo avversario non è fatto di pietra, ed il sortilegio non può avere alcun effetto su di lui. La pergamena si disgrega e perdi anche il Sortilegio Pietrificante che vi era scritto. Nel frattempo la Morte Bianca si è avvicinata e il suo primo assalto ti costa 2 punti di Vita! Vai immediatamente a combatterla al **415**.

545

«Non mi si scaccia in questo modo, idiota!» esclami. «Ora ti insegnerò un po' le buone maniere!» Unendo il gesto alla parola, gli sferri un pugno in pieno volto. Il Coboldo cade all'indietro e resta immobile a terra, privo di sensi. Tutti i minatori scoppiano a ridere: evidentemente il tuo avversario non riscuoteva molte simpatie! Ma all'altro capo della sala un Orco si è alzato e si dirige dritto verso di te. È enorme, e porta una frusta appesa alla cintura: senza dubbio è un sorvegliante. Vai al **471**.

546 - *Nella caverna c'è un vecchio con in mano un gong*

546

La grotta in cui entri è debolmente illuminata da un paio di candele, e l'aria è satura di un odore piuttosto nauseabondo. Dei ratti minuscoli, ma molto numerosi, attraversano il pavimento correndo in ogni direzione. Appesi alle pareti, sotto una cappa di innumerevoli ragnatele, degli insetti di varie specie formano un'insolita collezione. Ogni tanto un verme biancastro scivola via dal cadavere in decomposizione di un roditore. Su un tavolo, oltre ad alcuni utensili da cucina molto sporchi, sono appoggiate diverse pergamene e un alambicco in cui bolle un liquido rosa. Al centro della caverna si trova l'uomo che avevi sentito: è molto vecchio, calvo ed ha una lunga barba bianca. La sua antica tunica blu cielo gli scende fino ai piedi. Tra le mani stringe il gong di cui avevi percepito il suono.
«Salve, straniero! Sei venuto a convertirti?»
Sembra piuttosto inoffensivo. Senza rispondere, lo interroghi abilmente per scoprire chi è. Vai al **527**.

547

Sfortunatamente hai sopravvalutato le tue forze, e non riesci più a tenere gli occhi aperti. Ti sistemi il più comodamente possibile contro una delle pareti della galleria ed in un istante sei già profondamente addormentato! Riguadagni 2 punti di Vita, nonostante ciò che sta per succedere (vai al **6**).

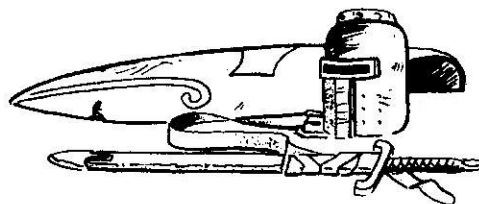
548

Il Monrock crolla ai tuoi piedi, l'hai letteralmente ridotto a pezzi. «Che orribile creatura!» pensi ancora, prima di tornare accanto ai tesori. Vuoi prendere il diadema (vai al **300**), l'anello (vai al **412**) o la pesante bisaccia ricolma d'oro (vai al **264**)?

549

La decisione di seguire il tunnel principale ti permette di economizzare sull'illuminazione, perché numerose torce sono fissate alle pareti ad intervalli regolari. Noti subito che bruciano senza difficoltà: il sistema di aerazione è stato studiato molto bene. Te ne eri già accorto durante la tua prima discesa nella miniera: la luce della tua torcia non si indeboliva via via che scendevi più in profondità.
Immerso nelle tue osservazioni sul sistema di ventilazione, non ti accorgi di una piccola pozzanghera scivolosa che ti fa barcollare. Riprendi l'equilibrio e guardi di cosa si tratta: il liquido che impregna il terreno sembra sangue! Vi affondi l'indice e lo porti alle labbra: non c'è dubbio, è proprio sangue. Sta colando in un rivolo sottile da una delle gallerie perpendicolari. Vuoi seguire questa macabra pista (vai al **431**) o prosegui per la tua strada (vai al **153**)?

550

Pur di evitare la chela del crostaceo ti tuffi senza esitare nelle acque fresche del fiume. Per un attimo ti chiedi se riuscirai a nuotare più veloce del granchio, ma un attimo dopo ti chiedi semplicemente se riuscirai a nuotare! La violenta corrente ti sballotta in tutti i sensi facendoti inghiottire litri d'acqua. Vieni trascinato come un ramoscello e gettato contro gli scogli a fior d'acqua, ma ad ogni modo riesci a tenere la testa fuori dall'acqua. Lancia due dadi: il risultato rappresenta il numero di punti di Vita che perdi.
Poco dopo, una griglia di ferro che ostruisce il tunnel mette fine alla tua folle corsa. Lottando contro i gorghi riesci ad aggrapparti alle sbarre e riprendi un po' il fiato. Quando finalmente ti senti pronto a ripartire, tenti in primo luogo di allargare le sbarre; il metallo freddo e arrugginito ti ferisce le palme, ma nonostante tutta la tua buona volontà non ottieni alcun risultato. Ammessa l'inutilità dei tuoi sforzi, rifletti per qualche istante. Vuoi immergerti per cercare un passaggio sotto la griglia (vai al **332**)? Oppure preferisci riguadagnare la riva e continuare la tua esplorazione della caverna (vai al **110**)?

551

Il tuo atteggiamento sembra piacere al Folletto. «Buongiorno amico!» esclama allegramente. «Spero che le mie smorfie ti abbiano divertito! Che cosa cerchi in questi luoghi?» Non sembra per niente aggressivo. Se vive qui, forse sarà in grado di darti qualche informazione utile per la tua ricerca. Dopo un attimo di esitazione, gli parli della tua missione. «Distruggere la Morte Bianca!» esclama stupefatto. «Il meno che posso dire è che sei coraggioso, straniero! Meriti certamente di ricevere un po' d'aiuto. Quando non esce nelle gallerie alla ricerca di una nuova vittima, il mostro a cui stai dando la caccia si nasconde dietro una porta d'avorio massiccio. Quanto a Nikanor, il prigioniero che desideri incontrare, so soltanto che è rinchiuso in una cella dalla porta rossa! Adesso mi devi scusare perché ho un appuntamento!»

551 - *Il Folletto fa degli strani gesti*

Colpito dalla gentilezza di questo Folletto, non osi trattenerlo con altre domande e lo ringrazi calorosamente per il suo prezioso aiuto, stringendogli la mano; senti un leggero pizzicotto al palmo della mano. Il Folletto scoppia a ridere. «Adoro gli scherzi! Ma è tutta una questione di gusti . . . e di colori! Ah ah ah! Kenavo!» E senza aggiungere altro scompare. Chissà cosa voleva dire il Folletto . . . Ma non accade nulla di strano: evidentemente si trattava solo di una battuta. Sicuro di essere ormai vicino alla meta, ti rimetti in marcia (vai al **329**).

552

Formuli il Sortilegio B che hai ottenuto da Flippipini il profeta. Leggendolo a voce alta, scopri che questo sortilegio ti crea attorno un anello invisibile per la durata di un duello! Hai scelto il momento migliore per utilizzarlo: durante il tuo duello con la Morte Bianca, dividi per due l'ammontare di tutti i danni che subirai (arrotondando all'intero inferiore). Vai al **415**.

553

Vinto dai tuoi ripetuti assalti il pachiderma cade dapprima sulle ginocchia, poi crolla pesantemente sul fianco. La sua proboscide è scossa ancora da qualche tremito, poi si immobilizza del tutto. La savana risuona di grida di gioia! Gli uomini neri si precipitano entusiasti verso di te e ti portano in trionfo. Per loro, vedere un elefante abbattuto in questo modo ha qualcosa di miracoloso! Finora nessuno aveva osato affrontare frontalmente la carica di un simile mastodonte! Ormai per loro sei un dio! Per provarti la sua amicizia, il capo della tribù ti dona un piccolo ciondolo a forma d'orchidea che emana

556 - *Ci sono due figure umane al centro della caverna*

lo stesso profumo di questo fiore. Mentre il capo annuncia il programma della festa che verrà data in tuo onore, ti infili distrattamente il ciondolo attorno al collo: segnalo sul Registro d'Equipaggiamento e vai al **41**.

554

Hai le mani incollate al metallo incandescente! L'intensa scottatura ti fa perdere 1 punto di Forza! Ti strappi dalla porta, lasciando qualche lembo di pelle attaccato al metallo. Eccoti di nuovo libero: se questo era il tuo secondo tentativo di aprire la porta, vai al **444**; altrimenti torna al **159** e scegli una nuova combinazione.

555

Chiami il primo minatore, ma la sua aria stizzosa ti suggerisce che sarebbe stato meglio rivolgersi ad uno dei suoi compagni! Non si prende neppure la briga di guardarti, esattamente come se tu non esistessi! Il suo comportamento ti irrita un po', ma dopo tutto cosa puoi farci? Non puoi certo ammazzarlo per questo! Vai al **61**.

556

Via via che avanzi, sudi sempre di più: effettivamente la temperatura continua a crescere e finalmente si stabilizza ad un livello che non riusciresti a sopportare molto a lungo. Attorno a te la roccia vulcanica rosseggia alla luce della torcia, e le pareti si colorano di sfumature dall'ocra scura allo scarlatto. Improvvisamente una pietra che non avevi visto ti fa inciampare, e per non perdere del tutto l'equilibrio ti aggrappi alla parete della galleria. Lanci un grido di dolore: la roccia brucia come le fiamme dell'inferno!

Sei dunque condannato a morire soffocato dal calore? Lottando contro la disperazione che ti assale, noti che la galleria si allarga e diventa una grotta di media grandezza. Hai la sensazione che questa sia la fonte del calore, ed infatti dopo qualche istante ti rendi conto che le pareti della caverna sono in realtà una muraglia di lava fusa, mantenuta in quella posizione da una forza sconosciuta. Al centro della caverna si trovano due uomini seduti a terra a gambe incrociate; scopri con orrore che sembrano fatti anch'essi di lava fusa. Voltano le spalle all'ingresso della caverna e non ti hanno ancora visto. Cosa vuoi fare? Se decidi di attaccare a sorpresa gli Uomini di Lava, vai al **255**. Se scegli di entrare nella caverna ed interrogarli, vai al **120**.

557

Sollevi il chiavistello e spingi la porta che si apre cigolando. Immediatamente il Ragno Gigante che si trovava all'interno della cella si precipita su di te con tutta la forza delle sue zampe vellutate. Non hai il tempo né di lanciare un incantesimo, né di servirti dell'Occhio Magico! Sguaini la spada, pronto a parare la forza del suo assalto!

Ragno Gigante — Forza 8 — Vita 12
Modificazione-danno +1

Se vinci, vai al **440**.

558

Mangi in silenzio senza preoccuparti dei tuoi compagni di tavola. Dire che questo cibo fa schifo sarebbe fare troppo onore al cuoco: la brodaglia non ha alcun sapore, ed il tuo stomaco accetta a fatica questa carne avariata di ratto. Ti costringi a mangiare, e nonostante tutto riguadagni 1 punto di Vita supplementare. Finito il pasto, tenti di attaccare discorso con il tuo vicino (vai al **39**).

559

Stendi le braccia per offrire il massimo di superficie al vento e rallentare la caduta. Uno scricchiolìo inquietante attira la tua attenzione: il cuoio di una delle ali sta cedendo! La catastrofe è ormai inevitabile! Lancia nuovamente due dadi: se ottieni 8 o più, vai al **429**; altrimenti vai al **335**.

560

Impugni la spada e colpisci con forza la mostruosa conchiglia, sperando di ridurre l'intollerabile pressione esercitata sulla tua gamba! Durante questo duello, non lanciare i dadi per il tuo avversario ma solo per te: il mollusco non si batte nel senso vero e proprio del termine, ma la sua stretta dolorosa ti fa perdere 2 punti di Vita per ogni turno del combattimento finché non riuscirai ad averne ragione. Cerca di sconfiggerlo al più presto!

Ostrica Gigante — Forza 10 — Vita 11

Se uccidi l'Ostrica prima che lei distrugga te, potrai goderti la vittoria al **396**.

561

A quanto pare la potenza dei tuoi assalti ha avuto ragione di questo essere bizzarro. Temi però che la vittoria sia solo temporanea: i resti del Vorax stanno palpitando, come se cercassero di ricomporsi! Ad ogni modo hai il tempo di scoprire che lo stomaco della creatura contiene parecchi chili di metallo parzialmente digerito, senza dubbio il suo cibo preferito.

Strappi fuori da questo magma quattro diamanti grezzi ancora intatti: se desideri portarli con te segnali sul Registro d'Equipaggiamento, poi vai al **416**.

562

Salti coraggiosamente in acqua, rifiutandoti di abbandonare una protezione così efficace come questa armatura. Ahimè! Ti accorgi ben presto che non galleggi tanto facilmente: il peso del metallo ti trascina inesorabilmente verso il fondo del lago dove ritrovi la tua vittima: il Plesiosauro. Sapersi battere non è sempre sufficiente: è ben più importante riflettere prima di agire! La tua avventura finisce qui.

563

Imbocchi prudentemente il tunnel che si apre davanti a te, sperando di scoprire in seguito un passaggio che conduca verso il fondo della miniera. La luce della tua torcia danza sulle pareti, proiettando sulla volta un gioco di ombre allucinanti che si intrecciano in una danza sfrenata. La galleria in cui ti trovi sembra abbastanza frequentata: i tuoi occhi abituati a seguire la pista di un daino nella foresta, o il feroce leone di montagna, distinguono senza sforzo le tracce di numerosi passi. A terra, tra la polvere, ci sono dei rozzi utensili da cucina ed anche numerosi sacchi di tela in cattivo stato. Si direbbe che siano stati precipitosamente abbandonati. Possiedi un oggetto magico (a parte l'Occhio)? Se sì, vai al **500**; altrimenti vai al **65**.

564

Un'occhiata alle tue spalle ti rivela che la Talpa Gigante si sta precipitando verso di te dal fondo del tunnel! Bevi rapidamente la Pozione Levitante dello sciamano bantù (cancellala dal Registro d'Equipaggiamento). L'effetto è istantaneo! Ti sollevi fino alla volta della galleria, e ti basta spingerti per avanzare come una mosca sul soffitto. Passi sopra le tre serie di rotaie dove sfrecciano i carrelli stracarichi e atterri senza danno sull'altro lato della galleria. Furiosa, la Talpa si slancia verso di te ma viene colpita da numerosi carrelli: in preda ad un terribile dolore, l'animale batte in ritirata e ti lascia libero di proseguire. Vai al **528**.

565

Con tuo enorme sollievo la galleria si allarga qualche decina di metri più in là, e raggiungi infine una porta massiccia che sembra essere l'uscita di questo settore delle miniere. Le tue peregrinazioni in questo dedalo di gallerie sembrano finire qui! Sul pavimento, accanto alla pesante porta, c'è una spada arrugginita, abbandonata qui da chissà quanti lustri. Non è certo molto invitante per un guerriero tuo pari, abituato alle più fini lame di Toledo, e se possiedi ancora la tua spada questa non ti sarà di alcuna utilità! Ma se invece sei disarmato, puoi raccoglierla e sentire nuovamente il tocco rassicurante del metallo nel palmo della mano. Se desideri prendere quest'arma perché hai perso la tua, prendi nota e aumenta di 2 punti la tua Forza. Vai al **267**.

566

Sollevato il chiavistello, questa porta si apre senza difficoltà: entri in una cella vuota, ma questa volta un'altra porta si apre nella parete di sinistra della cella! Se desideri aprirla, vai al **321**. Se giudichi preferibile tornare nella galleria e prendere la scala, vai al **119**.

567

Che sortilegio vuoi usare?

Un Sortilegio di Pietrificazione?	Vai all' **87**.
Un Sortilegio che permette di tramutare la pietra in legno?	Vai al **271**.
Un Sortilegio Rivela-intenzioni?	Vai al **319**.
Il Sortilegio A del profeta?	Vai al **262**.
Il Sortilegio B del profeta?	Vai al **288**.
Il Sortilegio C del profeta?	Vai al **524**.
Il Sortilegio D del profeta?	Vai all' **11**.
Il Sortilegio E del profeta?	Vai al **375**.

Se non possiedi nessuno di questi sortilegi, non ti resta che avanzare ed ascoltare il vecchio (vai al **323**) o attaccarlo (vai al **296**).

568

Ti accovacci per studiare il modo di attraversare questa distesa fangosa: messo da parte l'orgoglio, avanzi a quattro zampe. Le tue mani e le ginocchia affondano nel muschio viscido e appiccicoso, impregnato d'umidità. Questo solo contatto ti fa rabbrividire di disgusto: è più viscido della pancia di una lumaca! Avanzi così per qualche metro prima di sentire una sensazione di freddo alla nuca: hai stimato male la distanza tra te e i licheni che pendono dal soffitto e ne hai appena sfiorato uno! Questa sensazione ripugnante svanisce ben presto: non sembra che ci sia alcun pericolo. Ed è proprio in questo istante che tu, valoroso crociato di Riccardo Cuor di Leone, avventuriero senza paura, attualmente ridotto a marciare a quattro zampe per paura di sfiorare qualche pianta, senti una risata beffarda. Ti senti davvero ridicolo . . . Ti rialzi in piedi: sei arrivato davanti ad una porta sbarrata, dietro a cui risuona ancora la risata! Dopo esserti risistemato ben bene, vai al **238**.

569

I violenti scossoni che agitano la scala ti fanno perdere l'equilibrio ad ogni passo, ma ti aggrappi alla ringhiera di ferro e tieni duro. Ben presto raggiungi la sommità della scala: sei arrivato al primo ed unico piano della torre, sei su una terrazza all'aria aperta. Non trovi gran che in questo luogo: solamente una decina di grossi sacchi disposti in circolo per formare una specie di nido. Vecchi lastroni di pietra tappezzano il suolo, ed un vento lugubre soffia su questo luogo cupo. Vuoi aprire uno dei sacchi? Vai al **35**. In caso contrario vai al **361**.

570

Nonostante la stanchezza ti lanci all'assalto, pronto ad uccidere l'odioso sorvegliante! Subito accorre una decina di minatori, a quanto pare desiderosi di guadagnare il favore del loro padrone a prezzo della tua vita! Con un gesto imperioso il tuo avversario li blocca: «Scostatevi! Questo cane è mio!» Ed un sorriso crudele denuda i suoi denti anneriti. Stringi con forza la spada e ti appresti ad affrontare ed uccidere questo ignobile bruto, nonostante le ferite che ti indeboliscono. Ma anche se riesci a sconfiggerlo, quale sarà la tua sorte? Ti rimetti nelle mani di Dio e sferri il primo colpo!

Sorvegliante	Forza 7	Vita 12

Se durante il combattimento scendi a 1 punto di Vita, vai al **178**. Se sconfiggi il tuo avversario, vai al **388**.

571

Lo Scheletro Gigante marcia verso di te con uno spaventoso scricchiolìo d'ossa. Questa visione allucinante evoca nella tua mente una musica sincopata, ma c'è poco da stare allegri: questo mostruoso morto vivente ti domina dai suoi tre metri di altezza! Emana un'incredibile aura di potenza, e potrai fare affidamento solo sulla tua agilità per fronteggiare la sua forza cieca. Spada in pugno, lo affronti coraggiosamente evitando il lampo ipnotico delle sue orbite illuminate da un fuoco diabolico!

Scheletro Gigante Forza 17 Vita 20

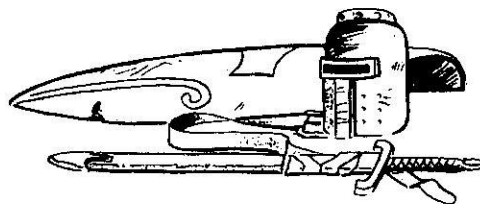
Se esci vivo da questo spietato duello, vai al **456**.

572

Anche dopo che hai rimosso la barra di piombo che la bloccava la porta resta chiusa, ma riesci a sfondarla con una pedata ben assestata. Davanti a te c'è un prigioniero molto vecchio e magro, appeso alla parete ad una ventina di centimetri dal suolo con delle grosse catene che gli stringono i polsi. La tortura che sta subendo spiega certamente lo stato di confusione mentale in cui si trova. Cosa vuoi fare?

Lo liberi?	Vai al **72**.
Tenti di parlargli?	Vai al **154**.
Esci dalla cella?	Vai al **112**.

573

Hai appena trionfato sul Drago Rosso, ed anche il tuo compagno riesce ad assestare il colpo di grazia al suo avversario. «Ti ringrazio, fratello!» esclama il cavaliere volgendosi verso di te. «Forse avrei potuto farcela anche da solo, ma non ne sono molto sicuro. Il mio nome è Giorgio!» Ti presenti a tua volta e ne approfitti per chiedere al tuo nuovo amico il senso di ciò che sta accadendo. «Non avere timore» sorride. «Conosco la risposta al tuo problema. Prendi questo ciondolo: ti proteggerà!» Ti porge un piccolo gioiello a forma d'orchidea, che sprigiona l'odore stordente di questo fiore. Senza rifletterci sopra, lo infili attorno al collo. Segnalo sul Registro d'Equipaggiamento e vai al **41**.

574

Appena sollevato il chiavistello, la porta si apre senza opporre la minima resistenza. La Ghul ripugnante che risiede in questo luogo abbandona il cadavere che stava divorando e si lecca i baffi. Questa abominevole creatura vuole mangiarti! È ormai troppo tardi per ricorrere ai poteri dell'Occhio Magico o formulare un sortilegio. Sfoderi la spada, con le sopracciglia aggrottate!

Ghul Forza 9 Vita 13

Se vinci, vai al **148**.

575

Sai che sovente l'avidità è una cattiva consigliera: se il suo proprietario non ha giudicato saggio portare con sé quest'armatura, senza dubbio non può arrecarti che sfortuna e disgrazie. La lasci dov'è e ti dirigi senza rimpianti verso l'entrata della galleria. Vai al **236**.

576

Sbarri la strada al buffone con la spada. Con una smorfia malvagia, l'uomo porta la mano alla cintura e tira fuori una daga che teneva nascosta. Sapendo che la sua vita dipende dall'esito del duello, l'odioso buffone si batterà come una belva.

Facelina il buffone	Forza 4	Vita 6

Se riesci ad annientare questo terribile nemico, vai al **400**.

577

«Ritorna in quell'inferno che non avresti mai dovuto lasciare!» urli con rabbia gettandoti sul Vorax, spada in pugno. Il tuo avversario non sembra particolarmente colpito, e resta immobile. Sei costretto a combattere contro questo avversario imperturbabile.

Vorax	Forza 14	Vita 16

Se vinci, vai al **561**.

578

Non hai ancora scacciato questi pensieri quando un rumore precipitato di passi risuona alle tue spalle. Sei pronto ad affrontare un nuovo nemico, ma capisci ben presto che non sarà necessario: l'uomo che sta correndo verso di te è un vecchio disarmato dall'aria pacifica. Senza curarsi di te, si inginocchia impietosito accanto al corpo inanimato della Morte Bianca e prega in silenzio accarezzando un'ultima volta la criniera scintillante del mostro. Non osi interrompere il suo raccoglimento e resti lì, immobile. Infine il vecchio solleva su di te uno sguardo pieno di tristezza. «Le volevo bene» mormora. «Ma senza dubbio è meglio così. In questi ultimi tempi mi sfuggiva sempre più spesso!» Resta in silenzio per qualche secondo, poi riprende: «Il mio nome è Nikanor, straniero! Qual è il tuo?» Vai al **221**.

579

Un po' scoraggiato, segui il tunnel che gira ben presto a destra. Poi, un centinaio di metri più avanti, sei costretto nuovamente a svoltare, questa volta verso sinistra. Trattieni a stento un grido di sorpresa: in fondo a questa galleria, all'angolo con un tunnel che prosegue verso sinistra, c'è una porticina! Ti precipiti pieno di speranza, ma la tua gioia è di breve durata: è la porta dalla quale sei penetrato in questo labirinto di gallerie! Eccoti nuovamente al punto di partenza. La porta rifiuta sempre di cedere ai tuoi assalti: la tempesti di pugni e calci, ma la tua agitazione la lascia insensibile. Non ti resta che girare a sinistra (vai al **160**) o tornare sui tuoi passi (vai al **501**).

580

Nikanor ti offre una superba spada, la cui lama brilla alla luce delle stelle, poi ti fa bere una pozione magica che riporta i tuoi punteggi di Forza e Vita ai loro valori iniziali. In cambio gli affidi tutto ciò che dovevi riportare a Salomone e poi, seguendo l'ordine di Nikanor, ti immobilizzi con le braccia rilassate lungo il corpo. Il vecchio si piazza davanti a te e comincia a salmodiare un'antica formula. Senti il tuo corpo irrigidirsi a poco a poco: uno strato di ghiaccio si forma lentamente attorno a te, ma non provi alcuna sensazione di freddo. «Addio, amico!» mormora Nikanor. «E buon viaggio . . .»
Ben presto perdi conoscenza, ed il tuo ultimo pensiero è rivolto alla città di Babilonia: chissà cosa ti attende laggiù . . . Attraverso l'immutabile corso del tempo, la tua ricerca continua . . .

LE MINIERE DI RE SALOMONE

3

Il Prete Gianni, un personaggio ai confini tra storia e leggenda, lanciato in una folle avventura verso la mitica città di Shangri-La, fonte della vita e della felicità eterna, costruita con la materia di cui son fatti i sogni.

misteri d'oriente

In questo libro il protagonista sei tu. Un incredibile salto nel passato, un viaggio nel tempo verso la giungla africana dove si trovano le miniere di re Salomone. Nel labirinto sotterraneo sei in caccia della Morte Bianca, una misteriosa presenza che semina il terrore tra i minatori. Un'altra traccia verso la tua meta lontana.

In questo libro il protagonista sei tu. Scopri i Misteri d'Oriente . . .

copertina illustrata da Jacques Terpant

ISBN 88-7068-215-3

70682153

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu